

话梅工作室免责声明

Tot.42 ◆铁拳4◆死或生3◆幻想水浒传III◆皇牌空战4◆超级机器人大战A

游戏机实用技术

17 2001年11月A
TV GAME半月刊

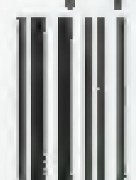
焦点之作最速报道
灵魂能力II
格斗之王2001
生化危机NGC

《莎木II》剧情攻略第二章
经典回顾
《荒野兵器 战火二度点燃》

本刊编辑、撰稿人眼中的NGC

ISSN 1008-0600





本期赠送玲莎花精美大型海报

上海盛天游戏机专卖店

★请支持正版 ★专业批发



品名	价格／邮费
NGC 主机（送原版片）	2080/30
PS2 主机（全套）	2650/30
PS2 专用硬盘	1980/30
PS2 四分叉	120/10
PS2 4M 记忆卡	210/10
PS2 打鼓机	160/20
PS2 原装光头	650/10
PS 原装光头	285/10
PS2 原装手柄	230/10
PS2 分量端子	140/10
PS2 GT3	300/10
PS2 鬼泣	490/10
PS2 决战 2	480/10



品名	价格／邮费
PS2 死或生（终极版）	480/10
PS2 最终幻想 X	585/10
PS2 蚊	450/10
PS2 吉翁前线	490/10
PS2 CAPCOM VS. SNK 2	500/10
PS2 皇牌空战 4	490/10
PS2 皇牌空战 4 专用飞行器	1280/30
PS2 GT3 专用方向盘	1280/30
PS2 原装钢琴	650/30
PS2 打碟机	750/30
PS2 啪啦啪啦专用控制器	1150/30
PS2 实况足球 5	480/10
PS2 真・三国无双 2	490/10
PS2 保镖	450/10
PS2 风之克罗诺亚	450/10
PS2 魔剑X	480/10
PS2 梦幻骑士 2	480/10
PS2 首都高 ZERO	450/10
PS2 Z.O.E	460/10
PS2 高达 0079	460/10
PS2 铁拳 TT	380/10
PS2 毁灭	460/10
PS2 鬼武者	510/10
PS2 机器人大战 RRR	530/10

品名	价格／邮费
PS2 牧场物语 3	530/10
PS2 黑云	480/10
PS2 骑兵团	480/10
PS2 影子之心	480/10
PS2 寂静岭 2	510/10
DC 主机（手柄＋电源＋AV 线）	750/30
DC 原装记忆卡	115/10
DC 原装手柄	98/10
DC 原装振动器	120/10
DC 原装 VGA	120/10
DC 组装记忆卡	35/10
DC 莎木 II	505/10
DC 莎木	420/10
DC 机器人大战 α	510/10
DC 格兰蒂亚 II	480/10
DC 索尼克 2（10 周年限定版）	490/10
DC 樱大战 2（限定版）	480/10
DC 樱大战 3	510/10
DC 创造球会特大号	405/10
DC 生化危机 代号：维罗尼卡	280/10
DC 世嘉拉力	150/10
DC 光明与黑暗	250/10
DC 剑风传奇	180/10
DC 黄金城之盟（1、2、3合集）	480/10

品名	价格／邮费
PS 最终幻想Ⅳ、Ⅴ、Ⅵ合集原版片（仅剩2套）	880/10
PS 最终幻想Ⅶ原版片	600/10
PS 最终幻想Ⅷ原版片	550/10
PS 最终幻想Ⅸ原版片	500/10
PS 幻想传说	380/10
PS 宿命传说	420/10
PS 永恒传说	460/10
PS 生化危机 1	450/10
PS 生化危机 2	450/10
PS 生化危机 3	460/10
生化危机：五周年考克箱	2850/10
SS 格斗之王 95 原版片	350/10
SS 格斗之王 96 原版片	320/10
SS 格斗之王 97 原版片	450/10
PS 格兰蒂亚	450/10
PS 恶魔城 X	430/10
PS 寄生前夜 2（限定版）	650/10
PS 机器人大战 F	380/10
PS 机器人大战 F 完结篇	365/10
PS 圣剑传说	430/10
PS 皇家骑士团外传	450/10
PS 浪漫沙加（限定版）	650/10
PS 时空之轮（限定版）	650/10

品名	价格／邮费
PS 寄生前夜	380/10
PS 恐龙危机	380/10
PS 恐龙危机 2	380/10
PS 少年街霸	280/10
PS 格斗之王 95	280/10
PS 放浪冒险谭	480/10
PS 燃烧战车	430/10
PS7501（全套）	848/10
PSone 主机（全套）	820/10
PS 原装振动手柄	80/10
WS 主机太空战士 1（限定版）	1030/20
WS 主机太空战士 2（限定版）	1080/10
WS 彩色掌机（带卡）	450/10
NGP 彩色掌机（带卡）	380/20
GBA 主机	650/10
GBC 彩色手掌机（带卡）	450/10
GBA 恶魔城	130/10
GBA 黄金太阳	180/10
GBA GTA 赛车	130/10
GBA 马里奥	110/10
GBA 洛克人 EXE	150/10
GBA 炸弹人	110/10
GBA 街霸	150/10

品名	价格／邮费
GBA 钻地小子	90/10
GBA F-ZERO 赛车	110/10
GBA GT	150/10
GBA 瓦里奥大冒险	180/10
GBA 快打旋风	180/10
GBA 龙战士	180/10
GBA 创造球会	180/10
GBA 拿破仑	180/10
GBA 游戏王 5	180/10
GBA 游戏王 4	180/10
GBA 皇家骑士团	180/10
GBA 风之克罗诺亚	180/10
GBA 机器人大战 A	180/10





本店正版片可以以旧换新
（大量回收日本原装片）

本店品种太多，想要正版来电查询及预定。



● 新产品展台 ●





● 虹口店 ●

● 维修中心 ●

回收各种游戏机、坏板、坏主机，办理以旧换新业务。本店售出的主机一律保修，终身维修，主机绝对正版。PSone、PS2、DC主机专业维修，现场操作，立等可取。

特价

OLYMPUS

MD-OLSFP 型便携式眼镜宽荧幕 62 寸NTSC 主机通用

3480/10

虹口店： 上海市东大名路 1073 号
（总店） 电话／传真：021-65358097
邮　编：200080
收款人：盛健华
手　机：13901790511
13901775111

浦东店： 上海市金桥路 179 号庆鑫商场

目录 Tot.42

content

Tot.42 2001-11-01



索 引

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
市场总监：宋宜明

一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：郝飞
读者服务：高晓兰 宿美蓉
电脑设计：吴松 康云飞

责任编辑：郑翔
本期责编：杨晶
编辑：张元凯 张志强 徐飞 李昌奇 王梓 何莹
助理编辑：胡斌

编委：刘洋 庄杰 韦波 蔡汝毅 赖雷 王思雷 王超 刘志凌 徐翔 王树彬 王天傲

主办：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

编辑管理：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市雁家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
广告代理：北京圣德龙广告有限公司
出版日期：2001年11月1日
定价：人民币8.80元

NGC问卷调查



GAME NEWS STATION　GAME NEWS STATION　GAME NEWS STATION　GA

多角度，全方位，本刊编辑以及撰稿人眼中的NGC

GOUKI “看来这一次任天堂也加大了吸纳高年龄层玩家的努力。”

主机造型	9	比想象中的还要小巧可爱。
手柄的设计以及手感	8	玩 3D 动作游戏可以用“完美”来形容，不过格斗游戏就很难说了。
主机的包装	8	没有塑料泡沫保护让人有点担心。
主机定价	10	是现在新世代游戏中价格最低的。
游戏的包装	8	外壳包装在取下后容易被不慎压坏，心痛。
8cm DVD	9	很有“玩具”的感觉。
游戏的读取速度	9	对目前的三款游戏的读盘时间相当满意。
菜单的界面	8	直观，但辅助设定似乎不足。

69

◆喜欢哪种颜色的NGC？

橙黄色。

◆你觉得8cm DVD 1.5G的容量是否会限制游戏的制作？

对任天堂而言不会，但对其他公司就难说了。

◆NGC上有没有吸引你的游戏？如果有，请列举。

《阳光马里奥》、《生化危机》全系列、《塞尔达传说NGC》

◆NGC首发成绩不尽如人意，你认为是什么原因造成的？

宣传力度不够、首发游戏数量不足。

◆NGC与GBA联动对你有没有吸引力？

没有太大的吸引力，只是想试试。

◆你对NGC将来的展望？

可能由于N64在北美的成功给任天堂留下了太深刻的印象，因此对于NGC的日本市场任天堂采取的措施总给人一种“乏力”的感觉。目前虽然陆续有大牌厂商加盟NGC，但是否会出现“出工不出力”，致使NGC缺乏第三方厂商真正意义上的“原创”作品就很难说了……也许在未来的一年里，任天堂还是得靠自己打拼。

◆你怎么看待CAPCOM宣布NGC独占《生化危机》全系列一事？

除了权利金方面的优待之外，恐怕任天堂对CAPCOM的技术支持才是最重要的一点。也希望能够在NGC上看到CAPCOM的其他AVG游戏以及其他类型的大作。另外还打消了自己购买PS2版的《生化危机五周年纪念套装》的念头，决心从NGC开始一款不落（笑）。

◆你会购买NGC吗？如果会，是在什么时候？

会的，在《生化危机》推出之前。

◆你希望在NGC上玩到什么样的游戏？

《胜利11人》、2D版的《大金刚》

ACE飞行员 “静观其变。”

主机造型	10	造型小巧可爱，颜色清新自然，很讨人喜欢。
手柄的设计以及手感	7	很不习惯NGC手柄，而且Z键的设计很生硬。
主机的包装	8	包装设计十分醒目，但内部包装过于简单了。
主机定价	10	第一时间能买到这样便宜的主机可真是难得。
游戏的包装	8	简单小巧的包装设计，但还是觉得太简单，甚至有点简陋。
8cm DVD	9	真的是很小，容量为1.5GB，有效防止了盗版。
游戏的读取速度	10	首发的三款游戏读盘速度都很快，有时几乎感觉不到，真的是很棒。
菜单的界面	9	简单，好用的菜单界面，有这一点就足够了。

71

◆喜欢哪种颜色的NGC？

目前的这款蓝色给人感觉十分亲切。期待橙色和透明主机的早日推出。

◆你觉得8cm DVD 1.5G的容量是否会限制游戏的制作？

应该不会存在太大问题。如果单张DVD-ROM无法装下一个游戏，可以选择多张DVD-ROM进行存储。

◆NGC上有没有吸引你的游戏？如果有，请列举。

当然是CAPCOM最近才公布的《生化危机》全系列。相信很多玩家也和我一样是在这个消息公布之后才有了购买NGC的想法。现在老任开始向世人发出一个很重要的信息——NGC不再是小孩子的游戏机，它将适合所有的人。

◆NGC首发成绩不尽如人意，你认为是什么原因造成的？

NGC首发仅有三款软件，而且其素质并没有达到许多人所料想的水准，其中最强的《路易的鬼屋冒险》到现在为止总销量仅达到了14万余套，根本就没有带动主机的销量。面临PS2和XBOX的前后夹攻，到时候即使NGC有天大的本事恐怕也将回天无力。真不晓得任天堂葫芦里面到底卖的什么药？

◆NGC与GBA联动对你有没有吸引力？

NGC与GBA联动对于我来说毫无吸引力可言，但是有这样的功能的确是件好事。

◆你对NGC将来的展望？

我对NGC的前景比较担忧。虽然明年初NGC陆续会有多个金牌游戏加入，但是吸引力始终不够大。比起PS2来NGC没有数量上的基数，在软件数量上更是比即将发售XBOX差上好大一截，可以这样说，三台主机中NGC的胜算是最小的。NGC请你走好。

◆你怎么看待CAPCOM宣布NGC独占《生化危机》全系列一事？

如果NGC一片形势大好，“《生化危机》系列”一定是功不可没，如果NGC卖的不好，CAPCOM还是一个响当当的游戏公司，其软件销量也不会差到哪里去。至少现在公布在NGC上推出的软件没有几款可以和“《生化危机》系列”相抗衡。可能三上真司先生也想换一个环境，换一种心情让“《生化危机》系列”再次腾飞吧。

◆你会购买NGC吗？如果会，是在什么时候？

我会考虑购买。最快应该是在NGC版《生化危机》发售日那天。

◆你希望在NGC上玩到什么样的游戏？

我希望在NGC上看到写实风格的游戏，如“《MGS》系列”、“《皇牌空战》系列”等等军事味道浓厚的作品。我只能说现在的NGC是一台并不适合我的主机。

SOUL “NGC，你真的好可爱！”

主机造型	10	任氏的主机一向精致，这次的“方块”同样让我爱不释手。
手柄的设计以及手感	9	大胆地吸收了PS手柄的部分成功要素，不过玩起格斗游戏……
主机的包装	7	比起主机和手柄，包装就没什么好说的了，也不大可能会有什么好的创意。
主机定价	8	比起PS2自然是便宜得多，但这是一台“纯粹”的游戏机呀。
游戏的包装	8	整体比“简陋”的PS2游戏包装要好。
8cm DVD	9	比一般的DVD-ROM小太多了，不过容量也随之降低，有点可惜。
游戏的读取速度	8	应该随游戏而定的吧，但任氏主机的读盘速度绝对会是第一的。
菜单的界面	9	界面很友好，有趣，而且快捷，不像PS2，虽然漂亮，但节奏有些慢。

68

◆喜欢哪种颜色的NGC？

虽然现在的蓝色有些看“腻”了，但终究还是会觉得蓝色最漂亮。

◆你觉得8cm DVD 1.5G的容量是否会限制游戏的制作？

对任氏的游戏当然不会有任何的影响，但容量少了，毕竟是少了一种可能性。况且其他的厂商不可能都是任氏风格的。他们或许想在游戏中放入MOVIE，放入更多的高质音乐。

◆NGC上有没有吸引你的游戏？如果有，请列举。

当然有，如《星际火狐》、《塞尔达传说NGC》、《灵魂能力Ⅱ》及《生化危机》全系列等等，不过这些游戏的发售日离现在还遥远了一些。

◆NGC首发成绩不近人意，你认为是什么原因造成的？

这点应该已经分析过了，综合一下是：一、不但首发游戏阵容吸引力不足，而且主机发售后的好几个月内都没有太多的好游戏出场。这也是最主要的原因。二、宣传还是不够花力气，任天堂自己也清楚，首发游戏不可能有太大的吸引力，所以省下了这笔费用，现在的赚钱重心还是在GBA。

◆NGC与GBA联动对你有没有吸引力？

目前谈不上吸引力，但相信如果有大家喜欢的游戏实现联动，一定会很有吸引力，如12月就有《索尼克》的GBA版与《索尼克》NGC版的联动。

◆你对NGC将来的展望？

以目前业界的复杂程度来看，实在是太难预测了，但有一点可以肯定，NGC在日本的影响力绝对会超过当年的N64——不再用“落后”的卡带了，游戏开发者创造力少了一样限制；又确实邀请了一些强力第三方厂商，游戏不再那么少；又和CAPCOM的合作，着意打开青少年市场，不再像N64那样几乎成为儿童的“专利”。

◆你怎么看待CAPCOM宣布NGC独占《生化危机》全系列一事？

不但要出全系列，还要独占！这本来可是PS的招牌游戏！CAPCOM可是凭《生化危机》咸鱼翻身的！的确令人震惊！其目的自然是要打开NGC的青年人市场——任天堂赚儿童的钱最拿手了，现在请来赚成年人钱的高手助阵，当然就可以一家三口“通吃”了。

◆你会购买NGC吗？如果会，是在什么时候？

当然会——在《塞尔达传说NGC》出现的时候，在我有足够金钱的时候……

◆你希望在NGC上玩到什么样的游戏？

NGC上的ACT当然是少不了的，FTG……鉴于NGC的十字键和按键都不太适合当前形态的格斗游戏，所以NGC上的传统格斗游戏对我吸引力不大。我最想玩到的是NGC上的RPG，包括A·RPG和S·RPG，A·RPG已经有了《星际火狐》和《塞尔达传说NGC》，那么RPG和S·RPG呢？

D·S “任天堂新时代的冲击。”

主机造型	9	给人一种玩具的感觉，再加上多彩的颜色能够吸引各年龄层消费者的青睐。
手柄的设计以及手感	7	十字键的位置改变让人很不习惯，握在手中的感觉同PS手柄没有太大变化。
主机的包装	7	加了手提把手给人一种很随意的感觉，个人更倾向于PS2硬派的包装。
主机定价	8	很令人满意的价格，只是首发游戏的吸引力有限，减弱了对于这个定价的意义。
游戏的包装	7	比较中庸的包装设计，再加上首发游戏的封面设计都不理想，印象分大减。
8cm DVD	10	太酷了！同MINI DISC一样大小，绝对适合追求新潮的青年男女。
游戏的读取速度	9	感觉不错，只是比卡带稍逊了一点点，但是还有待于今后发售游戏的验证。
菜单的界面	8	基本体现了游戏硬件设计者的思想，同LOGO联系在一起，给人一种很合拍的感觉。

65

◆喜欢哪种颜色的NGC？

首发的蓝色。

◆你觉得8cm DVD 1.5G的容量是否会限制游戏的制作？

当然。但不是主要因素，游戏好玩才是最重要的。

◆NGC上有没有吸引你的游戏？如果有，请列举。

有。11月发售的《任天堂全明星大乱斗DX》个人比较期待。

◆NGC首发成绩不尽如人意，你认为是什么原因造成的？

属于正常现象。任天堂走向多元化的发展之路才是获胜的关键因素，目前他们正朝着这个方向努力，但时间紧迫。

◆NGC与GBA联动对你有没有吸引力？

有一定的吸引力，但还是要看具体的游戏方式。

◆你对NGC将来的展望？

在日本地区占20%的市场份额，在欧美地区占30%的市场份额。

◆你怎么看待CAPCOM宣布NGC独占《生化危机》全系列一事？

属于硬件商和软件商努力的结果，这种重组的现象很正常。

◆你会购买NGC吗？如果会，是在什么时候？

不会。

◆你希望在NGC上玩到什么样的游戏？

类似SFC上“《大金刚》系列”那样的ACT游戏。

邪魔天使 “任天堂战略扩张开场受挫，CAPCOM鼎立相助共盼光明前景。”

主机造型	8	结构紧凑，设计合理。
手柄的设计以及手感	9	手感舒适，控制方便，比较人性化。
主机的包装	7	感觉一般，没有新意。
主机定价	7	定价偏高。
游戏的包装	8	新颖。
8cm DVD	8	超越传统。
游戏的读取速度	7	一般，没有预期的那样流畅。
菜单的界面	7	没有特点。

61

◆喜欢哪种颜色的NGC？

黑色或银灰色。

◆你觉得8cm DVD 1.5G的容量是否会限制游戏的制作？

有可能，例如像“《最终幻想》系列”这种剧情庞大、包含大量CG的人气系列大作如果制作在NGC上可能就需要不止一张DVD了。

◆NGC上有没有吸引你的游戏？如果有，请列举。

有。《生化危机》全系列，《塞尔达传说NGC》。

◆NGC首发成绩不尽如人意，你认为是什么原因造成的？

我认为最大的原因是世界局势的不稳定造成的。美国的“9.11”事件不仅影响美国消费者的游戏心情，而且还会影响到日本、欧洲的消费者的购买心情。任天堂在这个时候发售NGC可以说是有些太不凑巧了。

◆NGC与GBA联动对你有没有吸引力？

没有，因为我对GBA没有兴趣。

◆你对NGC的将来的展望？

如果软件支持到位，NGC前景应该不错。

◆你怎么看待CAPCOM宣布NGC独占《生化危机》全系列一事？

这是CAPCOM和任天堂的市场战略的一个重要组成部分，不管是对任天堂还是对CAPCOM都是绝对有利的，而且甚至可能会对整个游戏业产生深远的影响，在很大程度上推动NGC的发展。

◆你会购买NGC吗？如果会，是在什么时候？

有可能，等到我喜欢的游戏移植到NGC上时。

◆你希望在NGC上玩到什么样的游戏？

“《生化危机》系列”、“《胜利11人》系列”、“《KOF》系列”等

LIKY “NGC——再续超任时代的辉煌！”

主机造型	9	小巧玲珑。
手柄的设计以及手感	10	握着相当舒服。
主机的包装	8	小。
主机定价	9	首发价格算是非常有诱惑力了。
游戏的包装	8	小。
8cm DVD	9	小得可爱。
游戏的读取速度	9	读取速度非常快。
菜单的界面	8	很有自己的特点，体现了“立方”的主题。

61

数款第三方厂商的大作表明，NGC将是适用年龄层最广泛的机种，相信也不会有人再说任天堂的主机是小孩们的玩意儿了，任天堂这次似乎没有理由不获胜。

吸取了N64的教训，任天堂这次推出的主机无论哪个方面都不落于时代，先进的储存媒体，良好的外部扩张性，虽然任天堂一直在主机的机能上保持低调，但是当我见识到《水上赛艇 蓝色风暴》那绚丽而又真实的水波，《路易的鬼屋冒险》那几乎没有的读盘时间时，才真正体会到NGC的厉害。

现在的NGC由于缺少大作的支持，销量并不乐观，但可以肯定这只是暂时的。NGC便利的开发环境以及任天堂这次低廉的权利金会让一大堆中小厂商毫不顾虑地全力制作游戏。况且，任天堂还有GBA这张王牌，GBA与NGC的联动绝对是任天堂的杀手锏，活用这项机能厂商将能实现两款相互有联系的游戏的大卖！因此，GBA在掌机的霸主地位首先确保NGC立于不败之地，同时，凭NGC的机能，也足够厂商去发挥想象制作一些原创大作，所以，我们完全不用担心NGC的软件数量问题，再加上任天堂的把关审核，软件质量也是能够保证的。相信在不久的将来，超任时代的辉煌会再次在NGC上重现。

◆喜欢哪种颜色的NGC？

蓝色

◆你觉得8cm DVD 1.5G的容量是否会限制游戏的制作？

不会。

◆NGC上有没有吸引你的游戏？如果有，请列举。

《塞尔达NGC》、《PIKMIN》、《阳光马里奥》、《火炎之纹章》

◆NGC首发成绩不尽如人意，你认为是什么原因造成的？

无大作！

◆NGC与GBA联动对你有没有吸引力？

有，很大。

◆你怎么看待CAPCOM宣布NGC独占《生化危机》全系列一事？

CAPCOM向来就是全机种制霸的公司，这次借着新主机发售以及与任天堂以前的良好关系来个借花献佛，制造一些大新闻。这对NGC自然是有百益而无一害，对于它吸引高年龄层玩家相当有用。

◆你会购买NGC吗？如果会，是在什么时候？

会，春节期间。

◆你希望在NGC上玩到什么样的游戏？

《最终幻想》。

纱迦 “前途未卜。”

主机造型	9	游戏方块还真是个方块。
手柄的设计以及手感	7	不能想象玩FTG是什么样子。
主机的包装	9	不错。
主机定价	10	一个便宜三个爱。
游戏的包装	9	碟面太小，不好发挥。
8cm DVD	8	容量问题。
游戏的读取速度	9	满意，但目前还无法下结论。
菜单的界面	8	一般。

69

◆喜欢哪种颜色的NGC？

透明的。

◆你觉得8cm DVD 1.5G的容量是否会限制游戏的制作？

肯定会。

◆NGC上有没有吸引你的游戏？如果有，请列举。

《生化危机》全系列。

◆NGC首发成绩不尽如人意，你认为是什么原因造成的？

首发的三个游戏不够分量。

◆NGC与GBA联动对你有没有吸引力？

没有。

◆你对NGC将来的展望？

前途未卜，没有RPG大作终难统一业界。

◆你怎么看待CAPCOM宣布NGC独占《生化危机》全系列一事？

以CAPCOM的风格，我对此事持怀疑态度。

◆你会购买NGC吗？如果会，是在什么时候？

至少要有5款我喜欢的游戏时。

◆你希望在NGC上玩到什么样的游戏？

“《最终幻想》系列”。（虽然不太可能）

妃子笑 “朝花夕拾任天堂，返朴归真NGC。”

主机造型	8	只有亲见，才体会到她的玲珑之处。
手柄的设计以及手感	7	感觉还是PS系列的手柄体贴我这双糙手。
主机包装	6	“衣着”太随意。
主机定价	9	有助普及的价钱。
游戏的包装	7	差强人意。
8cm DVD	7	逆潮流而上代表了一种精神，也代表了远离潮流的焦点。
游戏的读取速度	8	挺快的，体贴人。
菜单的界面	8	任天堂的风格，不尚华丽，只求风格。

60

◆喜欢哪种颜色的NGC？

橙色。给人一种暖暖的感觉，也叫女孩子一瞥惊鸿。

◆你觉得8cm DVD 1.5G的容量是否会限制游戏的制作？

不会。游戏容量跟游戏质量没本质的联系，而且大容量也不会是一个方向。

◆NGC上有没有吸引你的游戏？如果有，请列举。

有！《生化危机0》和《生化危机4》是众所瞩目自不必说，任氏的当家小生《塞尔达传说NGC》也魅力非凡。

◆NGC首发成绩不尽如人意，你认为是什么原因造成的？

没有精品软件的保驾护航是根本的原因。（PS2软件的影响微乎其微）主打游戏《路易的鬼屋冒险》只能算将就。任天堂的大红人们还不亮相，FANS想呐喊都找不到目标啊。（笑）

◆NGC与GBA联动对你有没有吸引力？

基本上没有。

◆你对NGC将来的展望？

应该会比N64的情况好得多，能三足鼎立已经是最好的结果。首发软件的质量问题很突兀地反映了任天堂还没有进入角色的尴尬。慢工出细活嘛，不错，但如果每磨一剑都要等个十年八载，这绝对不是能主导市场的行为。相反如果PS2还是持续基本每月一两个大作的话，NGC的处境将更窘迫，那时再出手就将失去现在的气势了。

◆你怎么看待CAPCOM宣布NGC独占《生化危机》全系列一事？

独占？文字游戏罢？特别版，改良版，完全版……这可就不独占了。

◆你会购买NGC吗？如果会，是在什么时候？

应该会吧。在PS2入手之后。

◆你希望在NGC上玩到什么样的游戏？

可以与众同乐的闯关ACT。

DARKBABY “执着于信念的任天堂必将得到更多人的理解。”

主机造型	10	集成化的完美体现。
手柄的设计以及手感	9	自我感觉比 N64 稍逊。
主机的包装	8	便携。
主机定价	10	对于玩家来说是极为体贴的价格，对于竞争对手来说窒息的价格。
游戏的包装	7	没什么感觉。
8cm DVD	10	可能是制止盗版最有效的手段。
游戏的读取速度	9	比 PS2 快多了，但毕竟不能与卡带相比。
菜单的界面	8	快捷、直观。

71

◆喜欢哪种颜色的 NGC？

最期待的是11月将推出的橙黄色，不过黑色的感觉也比较高贵。

◆你觉得8cm DVD 1.5G 的容量是否会限制游戏的制作？

绝对不会！从制作成本等角度来看类似《FFX》这样的超大容量游戏目前还不会太多，而且任天堂掌握着业界最尖端的数据压缩技术。

◆NGC 上有没有吸引你的游戏？如果有，请列举。（将会统计出在编辑部里最期待的 NGC 游戏）

期待任天堂多数游戏。首推《塞尔达传说NGC》，其次《阳光马里奥》、《Mother》、《火炎纹章》、《口袋妖怪》、《皇家骑士团》……如果CAPCOM的“《龙战士》系列”最新作能登场则无憾矣！

◆NGC首发成绩不尽如人意，你认为是什么原因造成的？

不尽如人意？？我不认为。这样的结果显然任天堂是有心理准备的，毕竟先行一年半的PS2已经进入了软件的高潮期难以迅速动摇其根本，日本经济的不景气和世贸大厦事件也对 NGC 的销售产生了消极影响。从任天堂的战略角度分析，9月14日仅仅是接触性的前哨战，真正的揭幕战应该是 10 月末宫本茂全新的作品《PIKMIN》。日、美两地年末圣诞商战才是决定大局的短兵相接……

◆NGC 与 GBA 联动对你有没有吸引力？

如果《塞尔达 NGC》、《火炎纹章》等大作能实现联动一定会乐趣倍增，关键在于能否创新而不局限于简单的数据交换。《滚滚卡比 2》似乎开了个好头。

◆你对 NGC 将来的展望？

NGC 的市场定位和其他外界因素将注定其无法再次垄断大局，不过作为游戏业两极发展的一种取向将与索尼PS2成鼎足之势。5000 万台的全球出货量对 NGC 而言并不是遥远的梦，凭借着与 GBA 的相乘效果将可能占据不低于 30% 的全球市场。

◆你怎么看待 CAPCOM 宣布 NGC 独占《生化危机》全系列一事？

一直以为CAPCOM的社风更接近任天堂，两者的合作体现了业界人心思变的世象！不甘久居人下的CAPCOM在硬件三家中选择财力、经验、技术兼备的任天堂作为发展重点实属明智之举。《生化危机》系列仅仅是冰山一角罢了，CAPCOM以及其他厂商脍炙人口的大作都将陆续登场。

◆你会购买 NGC 吗？如果会，是在什么时候？

已经购入！（密谋策划更换黄色主机中…）

◆你希望在 NGC 上玩到什么样的游戏？

像当年初见《马里奥64》时那样身心极度震撼的全新概念的游戏。

乌龙 “NGC 带来了新鲜感。”

主机造型	10	小巧精致，让人由衷地喜欢。
手柄的设计以及手感	9	键位设计尚有不足，手感绝佳。
主机的包装	9	小巧的包装够醒目，容易携带。
主机定价	9	应该还可以再便宜（笑）。
游戏的包装	9	外面套着一个纸套子感觉不够完美。
8cm DVD	10	给人以一种新潮的印象，用惯了这个会觉得其他主机的光盘太大了。
游戏的读取速度	10	光盘媒体的游戏机中做得最好的。
菜单的界面	9	菜单界面很漂亮。

75

◆喜欢哪种颜色的 NGC？

黑色。

◆你觉得8cm DVD 1.5G 的容量是否会限制游戏的制作？

如果要塞CG动画可能会不够，做有很多语音的游戏、以CG图片当背景的游戏也会有所限制。但由于光盘媒体成本低，完全可以采用多光盘形式，容量不够就再加一张光盘好了，所以不会有太大的限制。对于买游戏的人来说，同样的价钱买到的光盘比较多也给人以超值的感觉（不要过多就好）。

◆NGC 上有没有吸引你的游戏？如果有，请列举。

1.《塞尔达传说NGC》；2.《生化危机》全系列；3.《阳光马里奥》4.《PIKMIN》5. 任天堂的其他名作续集（如《大金刚》、《星际火狐》等）

◆NGC首发成绩不尽如人意，你认为是什么原因造成的？

大环境是日本经济不景气，而NGC 又不像PS2、GBA 那样有前一代成功的基础，所以首发成绩不好也很正常；NGC 自身也有原因：首发软件阵容不够强，才三款游戏，给人的选择太少，还有预定推出的游戏也少，基本上每月就一款，和 PS2、GBA 是无法比的。

◆NGC 与 GBA 联动对你有没有吸引力？

非常有吸引力，因为其中蕴涵了无限的可能性。像目前已知的《滚滚卡比2》，可以将NGC的内容下载到GBA上，然后两者联机，交替着玩，听起来就已经很有趣了。这还只是最基本的理念，以后则可以推广到其他游戏上，比如《塞尔达传说NGC》也可以下载隐藏迷宫到GBA上，然后通过GBA打穿，再回到NGC 版的“赛尔达”世界中；又比如四台 GBA 通过一台 NGC 实现联线，NGC 所连接的电视画面上显示大家都可以知道的信息，每个人的 GBA 液晶屏上显示各人自己的信息，这样就可以玩一个有趣的斗智游戏。以上只是我自己的设想，谁知道任天堂又能想出什么更新奇的花样？

◆你对 NGC 的将来的展望？

由于PS2在日本市场已占领了不小的市场，游戏品种丰富，质量也越来越成熟，所以NGC 在日本市场想追上PS2 并超过是不太可能的，但占有一席之地则是完全没问题的。光任天堂自家的软件就可以保证NGC在日本市场不被取代，再加上现在有越来越多的日本第三方加入NGC，所以NGC 的前景光明。至于在美国市场，由于美国第三方对 PS2、NGC、XBOX 三大主机几乎是一视同仁的态度，而任天堂自己也重视美国市场更甚于日本市场，所以更加不会有什么问题。

◆你怎么看待CAPCOM宣布NGC独占《生化危机》全系列一事？

可以改变原 N64 只有任天堂自家软件能大卖的现象，一方面为本来就想买NGC的人带来更多的选择，另一方面吸引了本来不想买NGC 的人。

◆你会购买 NGC 吗？如果会，是在什么时候？

已购买，2001年9月15日（很遗憾，没能在首发当天入手）。

◆你希望在 NGC 上玩到什么样的游戏？

希望NGC 能改变N64 缺乏 RPG 的现象，由任天堂自己或第三方在 NGC 上出几个精彩的 RPG。

LEO “任天堂，胜负仍然取决于软件的充实程度。”

主机的造型	8	Q 版外观让 COOL 惯了的我们重回童年
手柄的设计以及手感	9	任天堂手柄总是站在潮流顶端，好用。
主机的包装	7	并不鲜明醒目，缺乏 PS2 的大气。
主机定价	10	价格与性能的完美统一，物美价廉。
游戏的包装	8	有的好有的不好，总体过得去。
8cm DVD	8	最大好处是便于携带，最大缺点是容量小。
游戏的读取速度	8	从《路易的鬼屋冒险》的表现来看过得去，其他游戏的读取速度没看过。
菜单的界面	8	看起来还不错

66

◆喜欢哪种颜色的 NGC？

目前的蓝色，诱惑且神秘。

◆你觉得8cm DVD 1.5G 的容量是否会限制游戏的制作？

对任天堂这种追求游戏性而不是CG华丽程度的厂商来说，1.5G 的容量是绝对足够制作绝大部分的游戏了。

◆NGC 上有没有吸引你的游戏？如果有，请列举。

非常期待NGC上的《灵魂能力 II》和《生化危机》以及《塞尔达传说NGC》，当然目前期待的还是加强的《PSO VER2》。

◆NGC首发成绩不尽如人意，你认为是什么原因造成的？

缺少大作以及和刚发生的恐怖事件有直接的关系。

◆NGC 与 GBA 联动对你有没有吸引力？

GBA和NGC联动相当值得期待，只要联动到 GBA 上的游戏都有《黄金太阳》那么好就得了。

◆你对 NGC 将来的展望？

NGC将来在日本市场，应该起码能和N64一样，争取到属于自己的一席之地。而 NGC 在欧美市场的表现，则要视乎 XBOX 在年底的表现了。不过笔者估计，本年度NGC 很难实现 1996 年时在北美的风光。至于以后，就要看它能不能吸引到更多的大牌厂商为它做游戏了。

◆你怎么看待 CAPCOM 宣布NGC 独占《生化危机》全系列一事？

NGC 独占《生化系列》，应该是与 NGC 的易于开发和 CAPCOM 的不看好 XBOX 有直接的关系。不过 CAPCOM 的做法通常是覆水能收，会不会出现“《维罗尼卡》第二”还要看下去才知道。

◆你会购买 NGC 吗？如果会，是在什么时候？

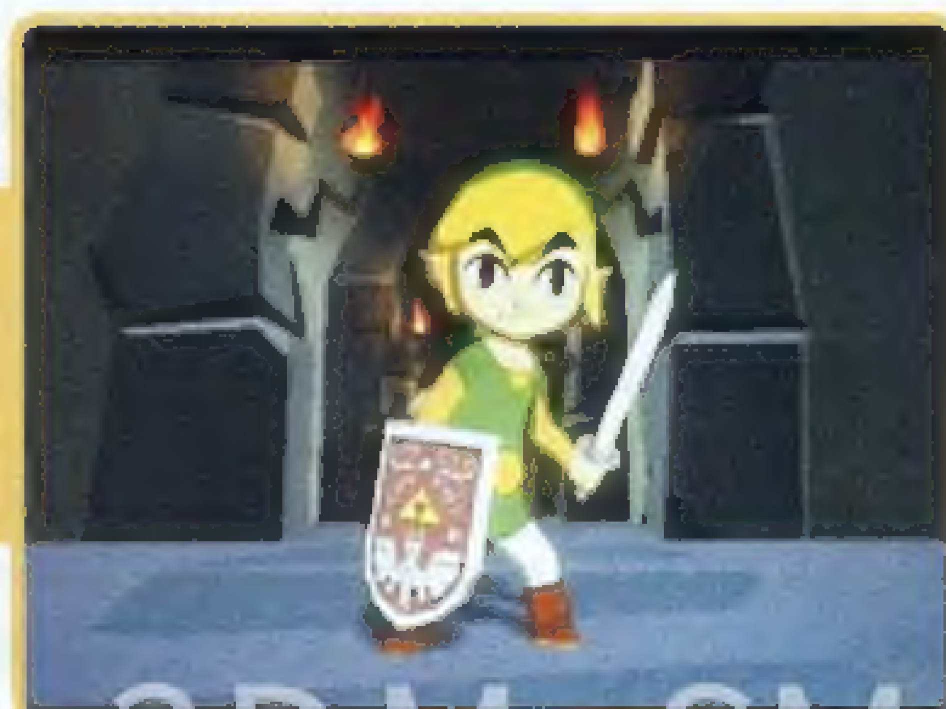
一定会购买NGC 主机，时间应该会在NGC 推出《灵魂能力 II》或者《生化危机0》的同时，就看那个游戏先出了。

调查结果统计（取平均分）

主机的造型	9.09	精致小巧的造型还是很讨人喜欢的。
手柄的设计以及手感	8.27	问题集中在键位的设置以及格斗游戏的操作上。
主机的包装	7.63	不过不失，除了提手之外没有什么特别。
主机定价	9.09	低廉的价格获得了玩家 100% 的支持，这一项的评价是最高的。
游戏的包装	7.90	认为 DC 的包装是最好的玩家绝不是少数。
8cm DVD	8.81	虽然被认为是卡带的另一种形式，但至少容量问题解决了一大半。
游戏的读取速度	8.72	任天堂的主机上的游戏读盘速度应该是最快的。
菜单的界面	8.18	很切合“方块”这个名称，节奏也很快。

最期待的游戏

①	《塞尔达传说NGC》	8
②	《生化危机》	7
②	《生化危机 0》	7
②	《生化危机 4》	7
⑤	《阳光马里奥》	4
⑥	《PIKMIN》	2
⑥	《星际火狐》	2
⑥	《灵魂能力 II》	2
⑥	《火炎之纹章》	2
⑩	《任天堂全明星大乱斗 DX》	1


大家对于这款作品的好奇心是最大的。

REVIEW

NGC

在这个小小的机器上十分紧凑地在顶部安排有电源开关、复位键和光驱仓门开启键，面板上则并排着4个手柄接口以及两个Digicard memory card（NGC的记忆卡）插槽。在输出端子方面，有一个标准的A/V输出端子，一个数码输出端子，用来连接HDTV（高清晰电视）。在底部，NGC还设有一高速串行端口，一扩展端口，最后还有就是网络设备，分56K的窄带和宽带适配器两种。整个NGC看起来的确是显得小巧玲珑，不过和PS2相比，还是任天堂的风格——玩具呀！（笑）

不过，千万不要小看这个小盒子，它可是集Matsushita（松下）、IBM、NEC、ArtX（ATI）、Macronix、MoSys、S3、Applied Microsystems、Factor 5、Metrowerks和Conexant等名厂大家的先进技术于一身的高科技产品！它的实力完全不输PS2，可以说一改往日任天堂在硬件性能上的软肋形象！


指甲壳上面的那块东西就是"月光"。

任天堂为了NGC和一大堆的芯片制造商签定了合同，这其中包括NEC，N64上的微处理器的开发者。任天堂还付了一大笔钱——高达10亿美元给IBM，以获得后者所提供的基于Power PC系列CPU改进而得的NGC所用的CPU，当然还有其先进的铜互联工艺！这块被称做Gekko（月光）的CPU采用0.18微米技术生产，铜联的CPU体积相当小，这表示其成本也被压得较低（这是半导体行业的特点，因为能在相同的硅晶元上分割出更多的芯片）。在运算速度上，400MHz左右的Power PC处理器的综合运算能力差不多能够达到Pentium III系列处理器700MHz左右的效果，而在NGC上使用的Gekko的最后频率则被定在了485MHz。另外，可能有读者在其他资料上看到NGC上的Gekko被称为是MPU而不是CPU，对这一点笔者要做一解释，这是因为Gekko芯片只负责部分数据处理工作，严格来说不能称为CPU（Center Processing Unit，中央处理器），还是叫MPU（Microprocessor Unit，微处理器）比较合适。不过怎么叫法并不重要啦！^-^

NGC的图像处理器（GPU）是由ArtX设计并由NEC负责制造。在以前，ArtX就帮助设计过N64上的GPU（N64上的GPU主要由SGI负责），而现在则被ATI公司收购，不过这让一个长期从事PC显示卡开发并拥有强大开发和经济实力的厂商ATI涉足到了家用游戏机的市场中。这笔约4亿美元的合同的结果便是在NGC上使用的GPU——Flipper，运行频率为162MHz。它内部嵌入了3.1MB的由MoSys开发的1T-SRAM，作为Z缓冲、帧缓冲和纹理缓冲。使用嵌入式的显存能够让开发者使各种数据资料更加靠近处理器，有效减小延迟时间。任天堂比较保守地宣称NGC的多边形生成率为600—1200万/秒（在实际游戏运行环境下），不过有游戏开发商暗示这个数字实际上将高达2000万多边形/秒（同样在实际游戏运行环境下）！！！NGC很大的一个优势是在表现纹理方面，它将充分使用其硬件纹理压缩技术来使其纹理表现大大加强（使用大纹理能使游戏画面变得相当漂亮）。NGC使用的是S3TC纹理压缩技术（为老牌显示芯片厂商S3的专利技术），最大的压缩比为6：1，这比PS2要好得多（实际上现在已有PS2游戏出现纹理不足的情况）！除此之外，NGC还能同时在一个物体上加多达8层的贴图，与此相比，一向"嚣张"的XBOX的这个指标才4个——只是NGC的一半而已！NGC还拥有8个硬件光源的处理能力，虽然光源数量的多少对性能的影响非常大，不过多光源的效果对提升3D图像的质感来说是很有帮助的，大家在NGC的首发游戏《路易的鬼屋冒险》中已经可以初步领略到NGC在光源处理上的造诣了，而接下来在明年初的《生化危机》中还会看到更加令人惊异的光源处理。（编注：其实只要是看过了本刊的《3周年珍藏特辑》的VCD中收录的《生化危机》NGC版MOVIE的玩家，想必都能体会到NGC在光源处理方面的强大吧！）

另一个在开发NGC的过程中很重要的厂商是Matsushita（松下），它为任天堂提供特制的NGC专用DVD设备。它将使用8cm光盘，最大容量1.5GB，是一般CD-ROM的两倍。不过，虽然NGC的光驱和光盘都是从DVD格式演化过来的，但NGC并不能直接播放DVD影片。播放DVD影片的重任被松下一手揽了下来。松下证实目前只考虑在日本国内销售此款产品，而对北美市场，由于版权的问题，则很可能没有销售计划。任天堂一直都把他的主机定位于传统的"游戏机"而不是一个"全能型的娱乐终端"，因此任天堂版的NGC售价只有199美元一点都不令人感到意外。而松下版的带DVD回放功能的NGC"SL-GC10"的具体售价目前还不是太清楚，不过松下暗示有可能将会达到300美元左右。

音频处理方面，NGC上搭载的可编程DSP能够支持超过100路的音频信号并能同时发出64路实时3D音源。甚至在Factor 5（长期负责任天堂产品音频方面的开发的公司）的MusyX音频处理工具的帮助下还能发出更多的声音，当然这是靠软件实现的，相对硬件支持来说要消耗更多的资源。而近日Factor 5宣布他们在NGC上已找到办法实现Dolby Digital sound，不过可能初期的游戏出于对性能的考虑而只使用Dolby Surround Sound技术。

开发方面，NGC的体系结构是被设计为尽量使用靠硬件支持来完成各种任务。作为比较，很多在NGC上是由硬件完成的任务在PS2上则要靠软件编程来实现。这样能让CPU和GPU节约大量的计算资源来完成其他工作。任天堂尽量使NGC功能变得强大，但同时更要使游戏开发人员容易理解，容易开发。这样使游戏开发人员从对游戏主机的"第二次开发"（之所以这样说，是因为现在某些时候游戏开发人员因为主机的原因要自己编写一些程序或函数来让主机实现某种功能，这将大大增加软件厂商的负担，造成软件开发时间过长，成本过高，而且最衰的时候还不一定做得出来！PS2就是一个很好的例子）中解脱出来，全心全意地投入到游戏软件本身内容的开发中去。在2001年的E3展上，这样做的好处就显现了一回，当时SEGA宣布他们在不到一个月的时间之内就完成了一个NGC版的《PSO Ver.2》的可试玩版本！



N64与NGC手柄的比较图。

任天堂的手柄设计一向是很出色的。NGC的手柄设计综合了N64和PS手柄设计上的优点，再加以改进而成，当然，这些手柄在设计中或多或少都吸取了一点当年SFC手柄的精华。NGC的手柄与SONY的DUALSHOCK2有比较类似的设计，不过十字键和类比摇杆的位置作了改变。在它左边的类比摇杆是N64上的类比摇杆的改良型号，在它上面仍设有类似刻度的东西来提醒玩家摇杆的位置所在，不过不再像N64那样只是一根很细的杆子，而是用球根形的设计取代，这样让人感觉很坚固，没有N64那种有被折断的危险感觉，这和DC上的类比摇杆设计有类似的地方。而且任天堂还在上面加了一层胶皮一类的东西来增大摩擦力，很是体贴。右边的黄色的摇杆取代了N64上黄色的C键的位置，并让它变得更适合右手大拇指的动作。NGC的十字键大小和GBA上的一样大，比传统家用游戏机上面的要小很多，它的位置在以前手柄的类比摇杆处，这样的话玩家的微操作将变得更有效。另外NGC的手柄拥有创新的数字滴答（Digital Click）技术，当你以平滑连续的运动向下轻按R或L时，会进入到下一级控制状态。在第一人称射击游戏中，可以模拟真实的板机，开枪之前，板机总是放松的，只有紧按着它才会连续发射。在赛车游戏中，R键通常用于加速，继续按到下一级时，可以实现超级加速。总之，尽管NGC手柄看起来很混乱，但只要玩过的人就知道它有多么简单。

NGC的记忆卡（Macronix制造，称之为Digicard）由4Mbit快闪内存组成，数据存储量为512KB。容量比Sony的PS2 8MB记忆卡小，比N64的128k～256KMP（Memory Paks，内存包）大。因为NGC的记忆卡容量太小，显然不能满足玩家的要求，所以任天堂也推出了一补救措施，那就是使用SD-Memory Card适配器。通过适配器可以接入64MB高容量记忆卡，被称为SD（Secure Digital，安全数据）卡的记忆装置，是由松下公司推出，常用于数字相机、MP3播放器和个人数字记录设备。它的主要对手是Sony的MS（Memory Stick，内存棒）等便携式设备。快速、大容量和多媒体（音频/视频/图片/语音）存储都是它们的特点。SD卡的体积非常小巧，长×宽只有普通邮票般大。不过目前在售价上64MB版就高达165美元！但是，由于其容量巨大，所以有谣传说任天堂可能会在某些NGC的游戏中引用以前64DD上的一些概念，比如能够通过下载内容到SD卡中以增加游戏任务等等应用。不过无论如何，笔者觉得那过高的价格都是其推广的一大难题，毕竟一块记忆卡都差不多和主机的价格相当了，光想想都觉得十分不值啊！

任天堂的标准配置中并没有搭载NGC的网络设备，NGC所对应的两种网络设备预计在明年初问世，将由Conexant（著名的网络设备供应商，V.90标准的创造者之一）负责提供。它们分别是对应窄带的采用V.90标准的56K调制解调器和对应DSL和cable modems的宽带产品。目前，任天堂已在其内部成立了一专门从事网络事业开发的部门，其负责人为任天堂著名的技术总管Jim Merrick。任天堂宣称其将在网络技术成熟和有利可图的情况下推出自己的网络游戏，这样看来，"保守"的任天堂对越来越热的网络化潮流也不是没有任何准备。NGC的第一款网络很可能就是SEGA著名的《PSO Ver.2》，如果此游戏能有较好的作为的话，那我们也许就能尽早看到任天堂自己的网络游戏了。

NGC完全对应数字输出，为此任天堂已发布了专用的数字视频信号线，支持统一的标准化D终结接头，兼容数字广播环境，共有三个输入（包括颜色编码），它能够使NGC直接输出信号至HDTV（高清晰电视）或电脑彩显上面。此套装置在日本的售价约为28美元。

作为任天堂战略中极为重要的一个组成部分，NGC和GBA之间的互动是一个相当明显的优势，能和畅销的GBA互动对任天堂推广NGC来说显得尤其关键。通过GBA连接线（Game Boy Advance Link Cable），GBA就能像手柄一样通过NGC上的手柄接口和NGC相连，这起码能够让GBA作为NGC额外的手柄和显示屏。当然其最终目的是要让NGC的游戏和GBA的游戏之间存在某些很重要的联系。第一款使用这样搭配来进行游戏的作品是在今年的SPACE WORLD展上公布的《滚滚卡比2》，它是在NGC上使用的游戏，但你最好用GBA来玩！另外，宫本茂的新作《动物之森》也会使用到这一技术，玩家在NGC上玩这个游戏，但是他们能够在GBA上制作自己喜欢的东西，然后通过连接线再传给NGC。

第 39 届街机展报道

每年的9月中旬，日本都会举行一个由JAMMA（日本娱乐机械工业协会）主办的大型街机展"AMUSEMENT MACHINE SHOW"。9月20日～22日，第39届街机展在东京展览馆举行，街机业的三巨头KONAMI、NAMCO以及世嘉都在展会上公开了自己的重量级作品。


世嘉展区远景。

近几年以音乐游戏以及大型体感游戏在业界风头正劲的KONAMI在此次的展会上仍然是以音乐游戏以及大型体感游戏为主。音乐游戏方面包括《DDR 6thMIX》、《流行音乐 7》、《狂热吉他 6thMIX》、《节奏鼓王 5thMIX》等，不用说，以上这些游戏都只是更新了收录的乐曲而已，玩法并没有任何改变。大型体感游戏方面，最引人注目的莫过于剑术体感游戏《剑 TSURUGI》，这款游戏可以看做是KONAMI在将空间感应技术应用于音乐游戏之后的又一创新。玩家只要在固定的一块区域内挥动手中的剑就能够将动作同时反映在游戏画面上，玩家挥动剑的速度、力度都能体现出来，下方还有脚踏板用来调整与敌人的距离，的确是相当有创意。除了这款《剑 TSURUGI》外，"动作"射击游戏《THE 警官》新作《THE 警官 2 全国大追踪SPECIAL》首次亮相，游戏舞台从东京新宿扩大至日本的6个大城市，玩家可以从四位警官中选出一位来进行游戏，并且还能够选择使用的枪械以及难易度。


《THE 警官 2 全国大追踪 SPECIAL》


《剑 TSURUGI》

改编自同名电影的光枪射击游戏《侏罗纪公园III》也在展会上公开，游戏采用独特的投射屏幕，给人一种全新的感觉。

NAMCO在展会上也展出了不少的新作，不过极受注目的《灵魂能力 II》并未展出，多少令人有些失望。不过NAMCO还是靠着《湾岸MIDNIGHT》、《STAR BLADE OPERATION BLUE PLANET》以及《扣杀球场 职业对抗赛》吸引了许多人的视线。赛车游戏《湾岸 MIDNIGHT》改编自同名漫画，游戏的玩法与《首都高BATTLE》极为相似，游戏在午夜东京的高速公路上展开，玩家以挑战者的身分与对手进行单对单的竞速比赛，以"血槽"作为分出胜负的根据，每当赛车碰上栏杆、其他车辆时就会减少，为零时GAME OVER。《STAR BLADE OPERATION BLUE PLANET》是一款"参考出展"的作品，即是一款实验性作品，换而言之就是并未决定是否会大批量投产。玩者需要进入一个封闭的可移动机体内进行游戏，在机体内玩家可以感受到全方位360°影像带来的震撼。《扣杀球场 职业对抗赛》收录了阿加西、卡费尔尼科夫、桑普拉斯、库尔尼科娃等众多真实的网球明星，游戏的操作方式与世嘉的《强力扣杀 世嘉职业网球 2》类似，都是一个摇杆加上两个按键的简单操作，极易上手。


《湾岸 MIDNIGHT》



参考出展的《STAR BLADE OPERATION BLUE PLANET》



世嘉在展会上重点推广的作品是由漫画改编而成的赛车游戏《头文字D ARCADE STAGE》。和原作一样，游戏也是以单对单的山路竞速为主，由于漫画的名气再加上世嘉赛车游戏的影响力，使得玩家在试玩台前排成了长龙。第二个重点游戏是公布多时的《电脑战机 武力》，这一次游戏终于提供了试玩，游戏除了支持二对二之外，还能够利用世嘉的街机网络卡片系统培育自己的机器人。《鲁邦三世 THE SHOOTING》是一款相当正统的光枪射击游戏，主要考验玩家的命中精度以及连射的水平，相信会得到许多光枪射击游戏Fans的喜爱。除了世嘉自家的游戏外，在世嘉的展区内还展出了其他厂商利用NAOMI开发的游戏，TREASURE的《斑鸠》就是其中一款相当吸引人的射击游戏，利用机体"属性"的变化来进行游戏。希望能够早日移植到DC上。

主要出展游戏的海报



硬件

两款新颜色 NGC 主机 11 月推出



任天堂近日宣布，他们将在11月21日推出两款新颜色的NGC，让玩家在购买主机的时候能有更多的选择。新增的两种颜色分别为黑色和橙黄色。与主机同时推出的还有黑色和橙黄色的手柄。

事件

XBOX 延期一周

微软近日宣布，原定于11月8日在美国首发的XBOX将会延期一周推出。新的发售日被定在11月15日。对于这次延期，微软并没有进行任何解释，不过普遍认为这次XBOX的延期问题主要出在XBOX的产量上。据了解微软之所以决定延期一周，是为了在首发时XBOX的出货量能达到80万台，而到了重中之重的年末商战，更会有100～150万台主机投入市场。XBOX事业部的负责人就强调XBOX在发售之后每周至少会供应10万台主机，目的就是避免出现去年同期美版PS2因为缺货而出现的混乱局面。值得一提的是微软的此次延期决定使得美版NGC与美版XBOX几乎是又站在了同一起跑线上（美版NGC的发售日为11月18日，比XBOX晚3天，预计首发出货量为70万台）。

至于与XBOX同日推出的游戏方面，微软预定与XBOX同时推出的游戏将会达到15～20款，其中由微软开发／代理发行的游戏的开发进度相当顺利，《HALO》与《阿比逃亡记2》都已经到了开发的最终阶段，而《FUZION FRENZY》、《NFL FOREVER》、《PROJECT GOTHAM RACING》则是已经制作完成，只等11月15日摆上货架。



日版XBOX方面则未有延期的决定，由于日版XBOX发售时2002年TGS春并未召开，因此将在10月12日开幕的TGS秋就被人们视为了微软向日本玩家展示XBOX的最后机会（当然不排除年末独自举办展会的可能），微软已决定将在TGS秋上提供150个XBOX游戏试玩台供玩家任意试玩，展出的游戏也多达30款，可谓气势十足，不过多为美版游戏，是否能够吸引亚洲玩家就很难说了。

TGS 展开幕在即，世嘉与 NAMCO 公布出展游戏名单

世嘉

DC

《樱大战4》、《樱大战在线》、《强力扣杀2世嘉职业网球》、《咕噜咕噜温泉2》

PS2

《VR战士4》、《疯狂出租车》、《太空频道5》、《咕噜咕噜温泉2》

XBOX

《喷射小子未来版》、《枪之女神》、《世嘉GT2002》

NGC

《SUPER MONKEY BALL》、《索尼克大冒险2 for NGC》、《VR射手3 Ver.2002》、《梦幻之星在线》

GBA

《索尼克大冒险》、《樱大战GB2》、《死亡弹珠台》

NAMCO

PS2

《异度传说 第一章 通往力量的意志》（暂译）、《吸血诡夜》、《MotoGP2》、《化解危机Ⅱ》

PS

《钻子先生GREAT》

GBA

《铁拳GBA》、《PAC-MAN合集》、《NAMCO博物馆》

软件

《WE》新作速报

深受玩家好评的最强足球游戏"《WE》系列"已决定将在10月以及12月推出最新的版本。前者是将在10月25发售的《J联盟胜利11人5》（游戏已在前几期杂志中进行过介绍），而后者则是将于12月13日推出的《世界足球胜利11人5 最终进化版》，这款"进化版"实际上也就是前者的国际版，53支国家队以及32支俱乐部队的资料都将是全新的，球员的造型以及个性化的庆祝动作也都将是最新的。

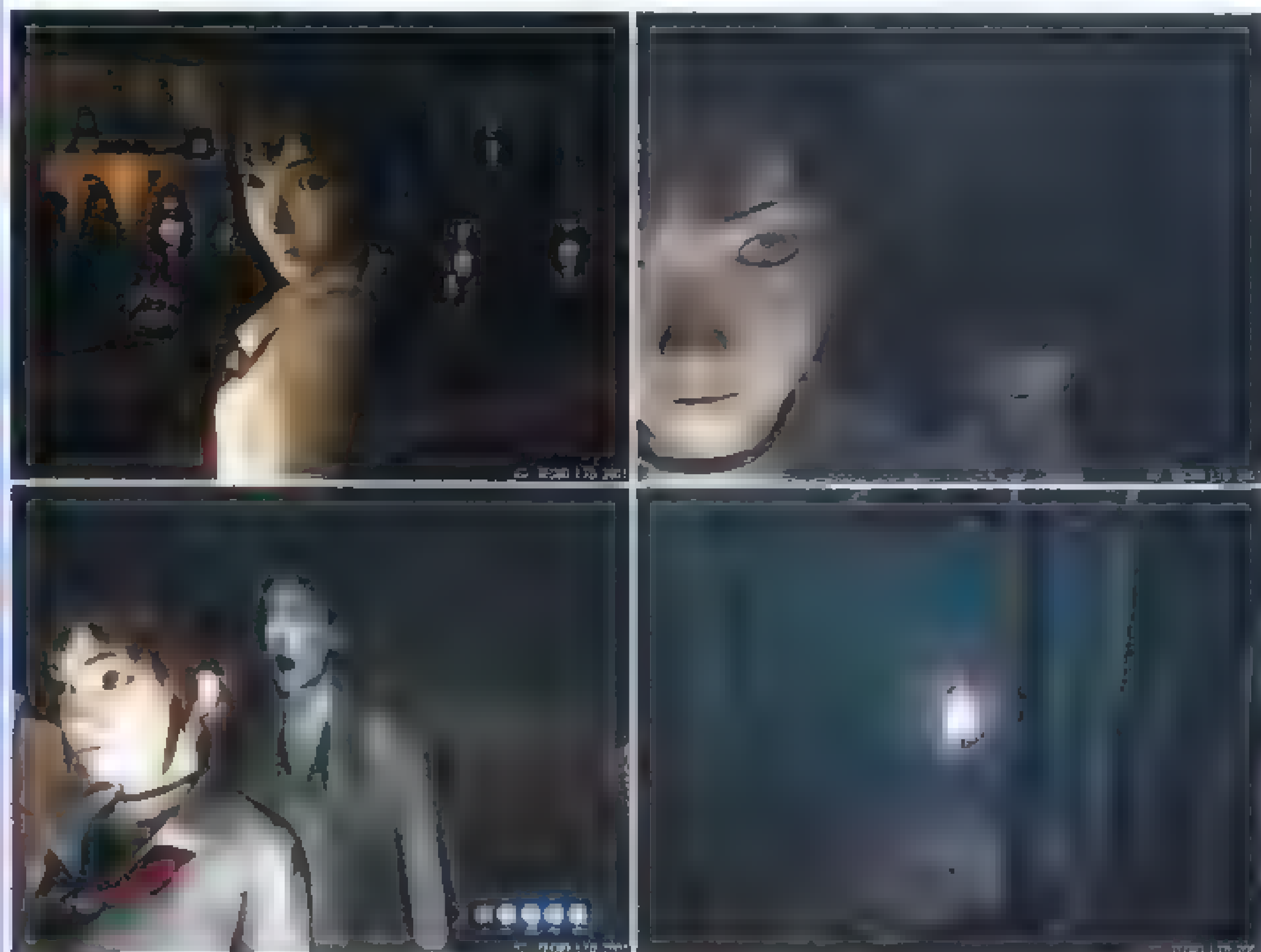


TECMO的"零计划"正式定名



之前本刊曾报道的TECMO在PS2上制作的恐怖AVG游戏"PROJECT 0"于近日公布了其正式的名称《零～zero～》。游戏讲述了女主角深红为了寻找失踪的哥哥而来到一栋古老的大屋中冒险的故事。深红用来对付隐藏在这栋大屋中的恶灵的武器就是手中母亲留下来的照相机，将恶灵通过"拍照"的方法消灭掉。游戏的制作小组

是曾制作过《苍魔灯》以及《影牢》的原班人马，因此画面的素质以及游戏的品质都有一定的保证。



《MGS2》消息两则

美版《MGS2》删除世贸场景，日版提前发售

由于在9月11日美国同时发生多起恐怖袭击事件，KONAMI决定将《MGS2》中有关纽约世界贸易中心大楼的相关影像删除。KONAMI方面表示，虽然删除的这些影像可能会影响剧情的刺激程度，但美版《MGS2》并不会因此而修改剧情或是延期，11月13日的推出日不变。而日版的发售日则提前两周，调整到11月29日。

《MGS2》限定版内容公开



KONAMI近日公布了年末最大作《MGS2》限定版的内容，《MGS2》的限定版将包括一本73页的小页子、一个金属的Solid Snake手办、一张收录了游戏开发影像的DVD以及正式的游戏光碟。以上这些东西都将被装在一个特制的黑色大盒子中进行发售，定价9800日元。普通版的定价为6800日元。

《AMPED》再度公开新画面

XBOX的滑雪游戏《AMPED》是与XBOX一同首发的游戏之一。日前游戏的开发公司宣布游戏的开发工作已经基本完成，只等与XBOX一同发售。以下是公布的最新游戏画面。



《玛克西莫》的新游戏画面

CAPCOM预定于年末在PS2上登场的"3D《魔界村》"《玛克西莫》于近日公开了游戏的最新画面。游戏的故事是比较老套的中世纪英雄救美的传奇故事，系统设定方面颇似CAPCOM的经典2D动作游戏《魔界村》，主角玛克西莫穿上盔甲与恶魔作战，在受到攻击之后身上的盔甲就会破损，变成赤膊上阵，是不是很像《魔界村》呢？

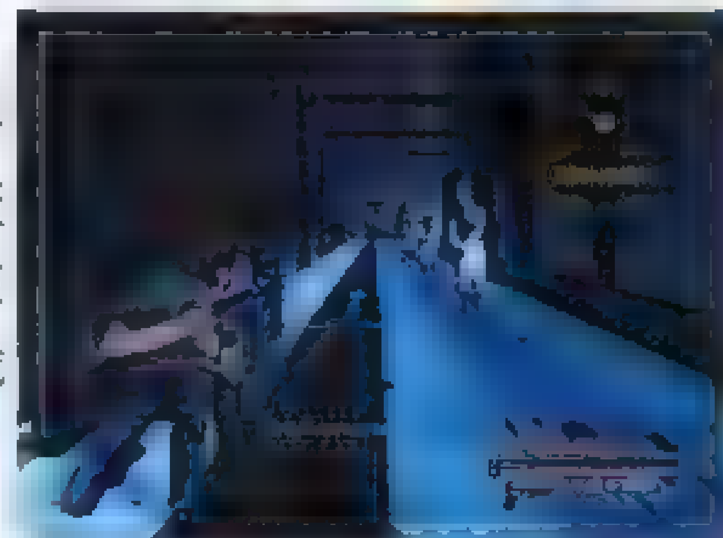


NGC版《疯狂出租车》随美版NGC首发

ACCLAIM在从世嘉手中买下了《疯狂出租车》的北美发行权之后，已为美版PS2移植了该作品。日前他们宣布，NGC版的《疯狂出租车》将与美版NGC一同推出。除了将有比PS2版更好的画面之外，还会增加新的原创模式。



《猎头者》发售日决定



英国游戏公司AMUZE以《莎木》引擎开发的AVG《猎头者》于近日公布了游戏的欧版发售日。这款DC机主们极为期待的作品将在11月16日推出。AMUZE目前并没有公布游戏的美版以及日版的正式发售日。

WSC消息数则

世嘉正式加入WSC

世嘉于近日宣布正式加入WSC，并公布了将在WSC上制作的第一款游戏《战斧》。游戏将不仅仅是MD同名作品的移植，WSC版将在画面上进入大幅改良。游戏预定明年春天发售。

SQUARE发表4款WSC新作

在发售了《FF X》后就没有太多大动作的SQUARE于日前一口气公开了4款WSC的游戏。这4款游戏移植自SFC、GB以及PS的相关作品，在重新推

出的时候会冠以“SQUARE MASTERPIECE”的名称进行发售，以增强游戏的纪念意义。

第一款是移植至SFC的RPG《浪漫沙加》。其最大的特色就是8位不同的主角都会有他们各自的故事发展。SQUARE称WSC版将会100%移植，预定12月发售，售价5200日元。

第二款是移植自SFC的S·RPG《半熟英雄》。游戏的最大特点就是可利用蛋卵化出不同的怪物来进行战斗。WSC版将会加入大量新的怪物。游戏预定12月发售，售价5200日元。

第三款是移植自GB的RPG《魔界塔士传说》，与前两个“完全移植”所不同的是，WSC版的将是重新制作的版本，不但在画面上大大加强达到SFC的水准，游戏的战斗画面也将会重新设计。游戏预定冬季发售，售价未定。

第四款是移植至PS的陆行鸟桌上游戏《DICE DE CHOCOBO》，玩家控制各自的陆行鸟以掷骰子的方法到达目的地，中间自然不乏有趣的迷你游戏。游戏的画面将从3D改为2D，不过游戏内容将会完全相同。游戏的发售日及价格未定。

SCEI加入WSC

SCEI近日公布了他们加入WSC之后的第一款游戏《XI[sai]》。这款益智游戏曾在PS上获得了不俗的成绩，前卫的风格颇受年轻人的欢迎。SCEI还宣布今后他们将会继续为WSC推出更多的游戏，看来WSC能与PS2连动这一点真是帮了WSC不少忙。游戏预定12月20日发售。

近期重要游戏发售日

PS				
11月29日	《洛克人X6》		ACT	CAPCOM
[illegible]				
10月11日	《Formula One 2001》	RAC	SCEI	
10月18日	《沉默的狙击手2 无罪的清扫者》		STG	KONAMI
10月25日	《J联盟胜利11人5》	SPG	KONAMI	
[illegible]				
10月10日	《黄金国之门第七卷》	RPG	CAPCOM	
10月25日	《彩色条纹》		AVG	世嘉
[illegible]				
10月26日	《PIKMIN》		ACT	任天堂
[illegible]				
10月5日	《奇奇怪界》		ACT	ALTRON
10月12日	《逆转裁判》		AVG	CAPCOM
10月18日	《大家的PUYO PUYO》	PUZ	世嘉	

很遗憾的是，由于美国恐怖事件的影响，原定于9月30日发售的PS ACT大作《虹吸战士3》被制作公司宣布无限期延期……与之有着相同命运的游戏还有DC上AM2的飞行射击游戏《空中竞技场》。

在经过了9月的游戏高峰期之后，10月的游戏市场似乎格外地平静，不要说PS，就连PS2上也鲜有强作推出。倒是NGC上宫本茂的新概念ACT《PIKMIN》很值得期待！（虽然目前还不知道游戏的确切玩法）10月10日，总共7集的《黄金国之门》终于将完结了，不知道还会不会有游戏公司推出这样连载游戏呢？

夸父追日

文：DARKBABY

截止到今年八月末的数据显示索尼PS2全球累计销售约一千七百多万台，对于任何一件电子产品而言能在一年半取得如此成绩都是值得大书特书的。

来源相同的数据又显示PS2发售以来总计贩卖软件约为三千八百万套（70%来源于欧美），这是自FC以来历代主流机种中最惨淡的记录。

由于硬件与软件销售之间鲜明的对照，所以目前为止我们仅能把PS2称为一种成功的“电子产品”而非“游戏机”！

可能索尼集团的高层从不认为PS2是一台纯粹的游戏主机。确实，由于PS2巨大的推动作用，全球的DVD周边产品已经迅速普及，仅去年一年北美DVD音像制品销售额就突破了40亿美元，基本实现了索尼的战略意图。然而PS2这么一台主流机种又给处于彷徨困顿中的TV游戏业带来了多少春意呢？由于采用Liunx操作系统等原因导致了游戏开发难度过高令中小厂商视若畏途；开发周期长、销售预测困难也使CAPCOM等业界大腕叫苦不迭。随着XBOX、NGC的先后推出相当部分厂商迅速转投其他阵营以谋求发展，更多的大小厂商正以冷静的态度作壁上观窥测着局势变化以制未来的顺逆。

技术的索尼曾以过剩的自信宣称能够凭借一己之力装配出性能最强大的游戏主机，稍有专业常识的人都知道这根本是不切实际的说法。仅以XBOX而言就是集中了Nvdia、Intel等数十家来自各领域强者的技术凝聚淬炼而成；任天堂的NGC亦然。除了独自研发造成主机在性能方面无法弥补的缺陷外，索尼集团企图称霸电子产品领域的野心也引起了同行的极大反感。

以索尼的打算是想利用PS2作为成功楔入显卡、网络乃至操作系统等新领域的问路石，PS2更是作为每家客厅必备的综合数码娱乐终端而被精心打造的。事实的结果使得无数为保持既得利益的强悍对手站在了索尼的对立面：松下、日立、NEC、PHILP、SHARP、ATI……无一不是一时之翘楚。特别是索尼在PS2使用的操作系统上激怒了“金钱大鳄”比尔·盖茨，使得XBOX计划比预定大大提前。笔者不禁联想起自己从事的汽车制造业若干年前发生的某个经典事例：上世纪初亨利·福特以其流水线作业的先进管理称霸汽车制造业后野心开始膨胀，他四处购买铁矿、油田，甚至在南美开辟数百公顷土地种植用于制造轮胎的大豆和橡胶。福特的意图是将所有与汽车相关行业的主导权都控制在自己手中以期获得最大利润，但事实证明他的打算根本不可能实现！无论在轮胎、钢铁、石油等哪个行业都会遭遇到最强劲对手的猛烈反击，人力、财力注定了一家企业无法在漫长的战线同所有的竞争者公平角逐。当福特最终中止疯狂的计划时企业已经元气大伤，很快被后起的通用汽车抢占了领导的席位直至今日。

当今企业的生产模式分为“横向经济”和“纵向经济”两种，横向经济就是指从原料到最终产品都由一家包办的形式；这是过时的生产形态，典型对象如旧德国的克虏伯钢铁等。现在的大型企业大多采用低风险的纵向经济模式，即只负责某部分产品的制造或者最终整合：通用电器、大众汽车乃至任天堂等莫不如此。索尼的PS2计划显然附加了太多横向经济的烙印，由于近年来家电市场的饱和与竞争激化使得集团高层急于摆脱“高销售额低利润”的困境而采取了一系列冒险的激进措施（索尼集团目前的利润率仅为3.8%、任天堂为32%、微软则更高），但从PS2来看，缺乏整体的调控手段。集团的掣肘使SCEI无法全力应对游戏业瞬息变化的状况，过多顾及集团整体战略也导致PS2的网络计划等一系列方案无法尽快付诸实现。对比昔日福特汽车的市场占有率、资金规模以及对手的强弱，我们不难断言索尼的凌云壮志不过是一枕黄粱罢了！

8月初的某日业界传来了索尼将与IBM合作开发PS3主CPU的消息，这个不经意的消息实质表明了索尼正在对自己原定计划做出重大的修正，虽然说索尼原先勾勒的计划是一段壮丽绚烂的诗篇，但目前为止世界上还没有任何一家企业能有实力“独自”实现：通用汽车不能、微软不能、索尼则更不可能…

为了迎战XBOX和NGC，索尼近日宣布：欧洲地区PS2主机率先降价30%，日、美两地也会很快跟进……这给原本已经步履蹒跚的索尼集团整体盈利状况再次沉重打击；公布当天，索尼的股票市值就缩水了4.2%。目前索尼将在游戏领域遭遇到极为强劲的反击，截止2001年3月期任天堂手握现金突破了70亿美元有足够资本进行消耗战；微软的资金和号召力更是令索尼胆战心寒。正在大规模裁员和内部整合的索尼集团目前最大的难题就是缺乏足够资金与对手周旋，从索尼迟迟没有调降权利金以安抚人心和对游戏软件宣传力度的严重不足都能看到几分端倪。（CAPCOM的投奔任天堂确信完全与权利金的协调失败有关）

作为一个真正热爱游戏的玩家，我期待的是像以前PS那样的脚踏实地而并非狂人的呓语，如果PS2能正确定位在“Game机”那么未来的巨大成就是可以想见的。荒川实就曾指出过：“以前我曾经为PS2的实力而担忧过，但当洞悉了其实质后我才发现这是与我们想做的是完全两样的产品……我对NGC的未来充满了信心。”微软的XBOX虽然具有和PS2完全相同的硬件特征却也明智地将产品定位在“Game机”的位置。

困惑、彷徨、焦虑……

索尼正像那传说中的伟大巨人，迎着无情的灼热朝追求的目标飞步行进而去

后记：

昨晚陪一友人去卢工爽《铁拳4》，无聊中穿行于沉迷于DDR、打鼓机等的红男绿女间突然感悟了索尼对游戏业的巨大推动作用，如果还是任天堂独霸的时代现在会不会有《FFX》、《MGS》、《DDR》这都是未知之数。索尼的PS使得游戏领域大大拓展真正形成了产业化，可以这么认为索尼和任天堂的意识形态是两种完全对立的模式而最终必将能共存。对于多数人而言作为“Game机而存在的PS2已经足够了，索尼终将发现所谓p家庭多媒体娱乐终端”只是遥远的梦想——理想与现实的差距。

至爱排行榜

飞行员最关注的游戏《寂静岭 2》终于推出了。很可惜的是既没有太多时间好好去揣摩《寂静岭 2》的故事，也没来得及等到《寂静岭 2》的销量统计。《寂静岭》在日本的销量为 30 万套，这在当时来说只能算是个普普通通的成绩。可能游戏的世界观太阴暗了，所以许多日本玩家都无法接受，根据这点来判断：《寂静岭 2》在日本也不会取得很好的销量。但是在欧美地区《寂静岭 2》却是叫好又叫座。文化背景上的差异决定了《寂静岭 2》始终是一款非主流的游戏。

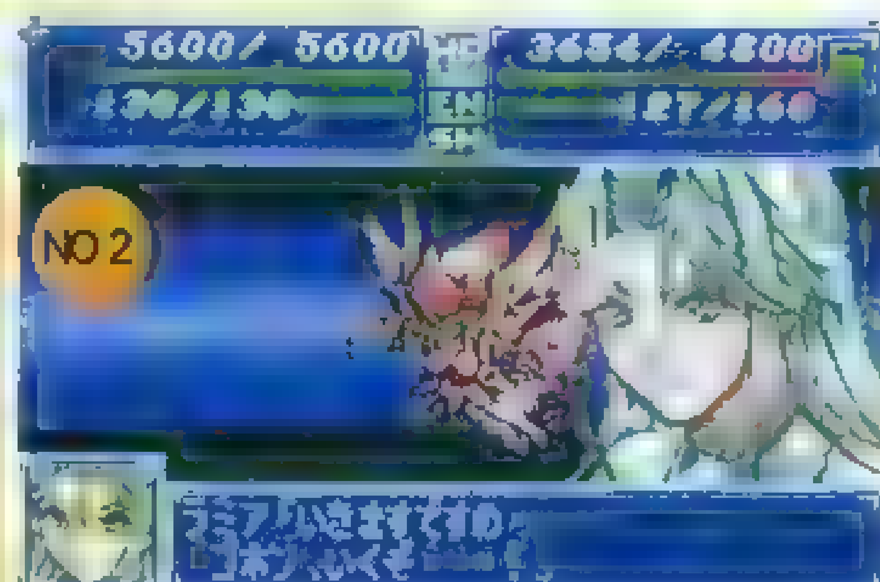
日本游戏最新销售排行榜 TOP 20

2001 年 9 月 17 日～9 月 23 日

排名	游戏	资料
1	真·三国无双 2 NEW	KOEI ■ PS2 ■ ACT ■ 2001-09-20 ■ 24 万 0980 套◆累计 24 万 0980 套
2	超级机器人大战 A NEW	BANPRESTO ■ GBA ■ SLG ■ 2001-09-21 ■ 16 万 1272 套◆累计 16 万 1272 套
3	皇牌空战 4 破碎的天空	NAMCO ■ PS2 ■ S・STG ■ 2001-09-13 ■ 4 万 7740 套◆累计 26 万 5240 套
4	AIR NEW	NEC ■ DC ■ AVG ■ 2001-09-20 ■ 4 万 2445 套◆累计 4 万 2445 套
5	CAPCOM VS. SNK 2	CAPCOM ■ PS2 ■ FTG ■ 2001-09-13 ■ 3 万 6458 套◆累计 20 万 4989 套
6	电车 GO! 新干线 山阳新干线篇 NEW	TAITO ■ PS2 ■ SLG ■ 2001-09-20 ■ 2 万 4093 套◆累计 2 万 4093 套
7	路易的鬼屋冒险	NINTENDO ■ NGC ■ AVG ■ 2001-09-14 ■ 2 万 3457 套◆累计 14 万 0241 套
8	FEVER5 SANKYO 公式 模拟柏青哥 NEW	ICS ■ PS ■ RPG ■ 2001-09-20 ■ 2 万 0070 套◆累计 2 万 0070 套
9	GUITAR FREAKS 4thMIX & drum mania 3rdMIX NEW	KONAMI ■ PS2 ■ MUC ■ 2001-09-20 ■ 1 万 9796 套◆累计 1 万 9796 套
10	实况力量职业棒球 8	KONAMI ■ PS2 ■ SLG ■ 2001-08-30 ■ 1 万 2114 套◆累计 19 万 7220 套
11	大众高尔夫 3	SCEI ■ PS2 ■ SPG ■ 2001-07-26 ■ 1 万 4331 套◆累计 68 万 5800 套
12	CAPCOM VS. SNK 2	CAPCOM ■ DC ■ FTG ■ 2001-09-13 ■ 1 万 4318 套◆累计 10 万 2518 套
13	瓦里奥大冒险 YOKI 的宝物	任天堂 ■ GBA ■ ACT ■ 2001-08-21 ■ 1 万 4209 套◆累计 19 万 3569 套
14	吉翁前线 机动战士高达 0079	BANDAI ■ PS2 ■ SLG ■ 2001-09-06 ■ 1 万 2114 ◆累计 19 万 7220 套
15	F1 2001 NEW	EA ■ PS2 ■ RAC ■ 2001-09-20 ■ 9446 套◆累计 9446 套
16	Dance Dance Revolution 5th MIX NEW	KONAMI ■ PS ■ MUC ■ 2001-09-20 ■ 9282 套◆累计 9282 套
17	鬼泣	CAPCOM ■ PS2 ■ AVG ■ 2001-08-23 ■ 8689 套◆累计 51 万 821 套
18	马里奥赛车 ADV	NINTENDO ■ GBA ■ RAC ■ 2001-07-21 ■ 8427 套◆累计 57 万 8209 套
19	黄金太阳	NINTENDO ■ GBA ■ RPG ■ 2001-08-01 ■ 6564 套◆累计 29 万 5807 套
20	水上赛艇 蓝色风暴	NINTENDO ■ NGC ■ RAC ■ 2001-09-14 ■ 6146 套◆累计 3 万 3897 套

短评：榜首的《真・三国无双 2》在香港地区曾经一度被炒到了 800 港币，可见其独特的魅力。在榜上我们只能看到两款NGC的游戏，而且销售成绩也很不理想，这与GBA旺盛的销售势头形成了鲜明的对比。最近一段时间NGC上也不会有什么大作登场。看来要想看到NGC的反攻的狂潮还要等上一段时间。







流行主机销量排行榜

2001 年 9 月 17 日～2001 年 9 月 23 日

主机名	本周销售	本年度销售	市场占有率
GBA	6 万 8770 台	304 万 1288 台	49.1%
PS2	4 万 7290 台	239 万 7201 台	30.5%
NGC	2 万 9209 台	16 万 2927 台	18.8%
PSone	3377 台	15 万 0767 台	2.2%
GB	2987 台	46 万 4489 台	1.9%
WSC	1683 台	22 万 7262 台	1.1%
DC	1082 台	26 万 4474 台	0.7%
N64	679 台	6 万 7974 台	0.4%
其他	761 台	16 万 8130 台	

短评：本期杂志围绕新主机NGC做了不少文章，仅从销量上看来NGC首发很不理想。一句话：没游戏再好的主机也出不了。

ACE 推荐游戏

经过几个夜晚的思考，我决定将"油细鸡期待排行榜"换成"ACE 推荐游戏"。因为大作人人都期待，排来排去就那几个，看过几次之后就显得乏味了。其实在很多没有被炒作起来的游戏中，也有许多不错的好游戏，在这里就推荐几个近期各大主机的二线游戏，也让玩家多一种选择。

徽章机器人

GBA ■ IMAGINEER ■ S・RPG ■ 2001-09-07

"《徽章机器人》系列"在GB上曾经推出了三部作品，都得到了玩家不错的反应。这次在GBA上推出的《徽章机器人》不仅大幅强化了画面，而且加入了全新的系统，有机会拿了玩玩也很不错。

俄罗斯方块 Fortress

GBA ■ MAJESCO ■ PUZ ■ 未明

这可不是一款普通的俄罗斯方块游戏，厂商加入了如：修城堡，架炮台，攻击敌人等全新元素，个人一种全新的感觉。那天中午我和LIKY就是玩这个游戏把下午还要上班这件大事都给忘了，差一点就……

Dance Dance Revolution 5th MIX

KONAMI ■ PS ■ MUC ■ 2001-09-20

虽然KONAMI的跳舞机热潮早已经过去，但是厂商还是不厌其烦地推出了系列最新作品《Dance Dance Revolution 5th MIX》，玩法虽然没有什么变化，但是拿来听听歌，热热身也算是PS玩家不错的选择

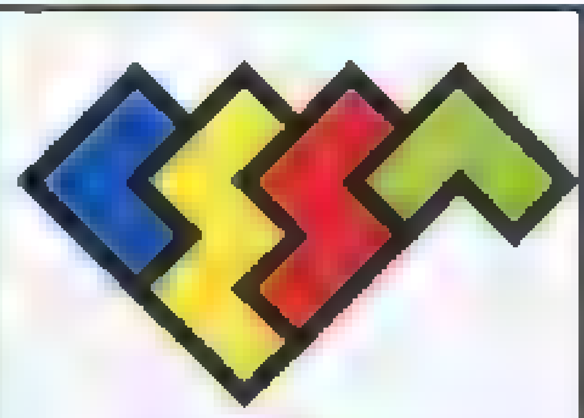


文：SOUL

解读日本 CESA

10月12日到10月14日是最新一届东京游戏展（TGS）召开的时间。无疑，TGS已经是全世界为之瞩目的游戏界焦点，与美国的E3展、欧洲的ECTS展并称为全球三大游戏盛会。但在TV游戏方面，其他两个展会是无法与TGS相提并论的。在大会即将召开之际，我们推出这个特稿，希望能系统地向大家介绍一下大会的主办部门——CESA，同样也回顾一下各届TGS。

CESA是由日本政府支持的一个着眼于发展更健康游戏、让游戏市场更广阔的组织。看到政府对游戏业的支持，使我们不由得又联想同样对第三产业大力支持的韩国。韩国近年来不但在影视歌娱乐业方面取得了卓越的成就，在电子游戏业方面同样突飞猛进。《KOF2001》由韩国人负责制作这一点相信已经能说明一定问题了。



▲CESA的标志就是"CESA"四个字母变形而成的。

一、认识CESA

(一)什么是CESA？

CESA成立于1996年，主要成员其实就是游戏界的各家游戏商，全称是COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION，即"电子游戏软件协会"。

●CESA成立的目的原文是：通过对计算机娱乐软件（主要是针对家庭）进行调查研究以及推广普及，从而振兴整个计算机娱乐软件行业，最终推动整个产业的健全发展和提高国民的生活水平。

●CESA的所进行的主要事业如下

(1)进行有关计算机娱乐软件的调查和研究，如稍后介绍的《游戏白皮书》。

(2)推动计算机娱乐软件的普及及开发。

(3)召开关于计算机娱乐软件的展示会、研修会和研究会等。包括TGS展会、CEDEC等。

(4)促成和计算机娱乐软件相关的内部及外部机构的交流和合作。

(5)除了以上的事业，为了达成本协会的目的而要开展的必要活动。

●CESA从业界招收会员，会员主要有以下两种

(1)正式会员：从事计算机娱乐软件相关的开发、制作及销售事业的法人和个人。

(2)赞助会员：非正式会员之外的赞同该协会的成立目的及支持该协会目的者。

(二)公司现任领导层简介

公司的领导层大多数都是来自各大游戏公司的高层，不愧是日本游戏界自己的协会。请参看表一中关于主要CESA工作人员的介绍。

其他职员名单来自日本各界的人物，但为了不致于让名单过于冗长，这里就不一一列出了。



▲会长上月景正

(三)各业务详解

①东京游戏展（TOKYO GAME SHOW，简称TGS）

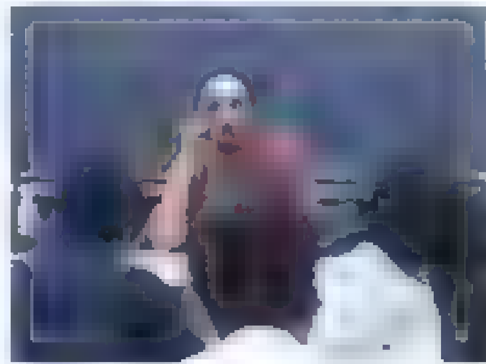


每年两次的游戏界盛会。各大游戏商都来到展会上向公众展示自己的最新作品，许多游戏商的重大举动也在展会上宣布开始。第一届TGS于1996年8月份举行，之后由1997年开始每年两届，分为春季展和秋季展，春季展一般在3月底至4月初举行，秋季展一般在9月底到10月初举行。

② CEDEC



CEDEC的全称是CESA DEVELOPER'S CONFERENCE（CESA开发者讨论会）。CEDEC类似于每年三月底在美国加州的圣何塞市举行的GDC（GAME DEVELOPER'S CONFERENCE，游戏开发者讨论会），是游戏界的各个游戏开发人一起讨论、交流最新的游戏制作理念及游戏制作技术、技巧的讨论会。CEDEC一年召开一次，迄今为止已经举办了四次，今年的一次是"CEDEC 2001"，已于9月4日～6日在日本明治大学的自由塔举行。



美国的GDC在业界的影响越来越大，但GDC毕竟是在美国举行的大会，全球游戏界，尤其是TV GAME界的顶尖却是集中于日本的，因此日本CEDEC的地位也在逐年上升中。

③日本游戏大奖

"日本游戏大奖"由CESA主办，是用来表彰优秀计算机娱乐软件的活动。所有以家用游戏机（包括台式、便携式）、个人电脑等为平台的游戏软件都可以参加评选。"日本游戏大奖"的召开也是为了在认可计算机娱乐作为一种文化的基础上，振兴这种文化同时促进计算机娱乐软件产业的发展。大家都知道美国的奥斯卡奖对电影业的作用及意义，相信"日本游戏大奖"就是要成为游戏界的奥斯卡奖！



④ CESA游戏白皮书

CESA每年都会公布若干部"CESA游戏白皮书"如今年的《2001CESA游戏白皮书》、《CESA网络用户调查报告书第二集》及《2001CESA儿童调查报告书》。其中《CESA游戏白皮书》每年一册，书中对日本上一年度的游戏业的整体状况进行了具体、详细的数据分析和总结，内容不但包括整体游戏业的规模等数据，也包括游戏开发商的经费投入、输出游戏的产品种类、业界趋势等深入的调查。

根据《2001CESA游戏白皮书》的数据，2000年（2000年1月～12月）的日本电子游戏出货总金额（包括软硬件）为1万1178亿日元，创下了历史新高。1999年为1兆174亿日元，2000年的成绩不但继续超过1兆日元并且创造了自1996年调查开始以来的历史最高记录。

《CESA网络用户调查报告第二集》则对日本现在的网络使用状况、平均上网时间、上网的主要目的、宽频使用状况、PHS手机普及情形等资讯作出了报告。

⑤其他活动：日本业余游戏大奖

"CESA业余游戏大奖"是CESA为了鼓励各阶层人士积极参与游戏创作而设立的颁奖会。

最近的一次"CESA业余游戏大奖"已经在"TGS2001年春"上揭晓，这已经是第三次大奖。参选作品的征集日期从去年的12月1日开始到2001年2月28日，参选资格是制作原创作品的业余的个人或团体；作品是原创而且未进行销售的。对游戏进行评价的评委由专业的游戏制作者、日本的游戏专业杂志编辑及CESA的代表组成。评委们会从参选作品中挑选出10款游戏，再从10款游戏中再次评审，决定出大奖作品、优秀奖作品（两作）及审查员奖作品（两作）。



▲这就是"CESA业余游戏大奖"的大奖作品。

今年获得最高荣誉"大奖"的是一个叫《DISC UPPER》的WONDERSWAN COLOR用游戏。由来自日本数码娱乐学院的冲贤树（企划、编程、音效）和市川由佳子（美工）制作完成。

表一

会　长	上月景正（株）KONAMI
副会长	辻本宪三（株）CAPCOM
专务理事	渡边和也（社）COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE 协会
常任理事	襟川惠子（株）KOEI
	工藤浩（株）HUDSON
	佐藤秀树（株）SEGA
	猿川昭义（株）NAMCO
	富山千太郎（株）TOMMY

二、各届TGS介绍

以下我们将向大家介绍各届东京游戏展的基本情况，让大家了解一下东京游戏展上除游戏之外的另一个侧面，从TGS这个角度来重新审视日本的游戏界这几年的发展。

关于展会的一些基本的内容：展会的时间都是3天，第一天是商业日（Business Day），这一天展会并不向大众公开，只向业界人士、销售流通渠道人士及媒体界人士开放。第二、三天才向大众公开。展会的票价一般为1000日元（现场购买需要1200日元），儿童免费入场。

TOKYO GAME SHOW'96



东京游戏展才第一次召开，所展出的会馆面积也不大，但仍然吸引了超过10万的观众来参观展会。东京游戏展也因此开了一个好头。本届展会是最出风头的恐怕就是SQUARE的《FF VII》了，当场派送10万张《FF VII》体验版的气魄几乎无人可挡。SCE的经典作品包括《ARC THE LAD II》、《WILD ARMS》及《PAPRAPA THE RAPPER》都在展会上亮相。SEGA土星上的《樱大战》及《格兰蒂亚》也分别登场。

TOKYO GAME SHOW'97 春



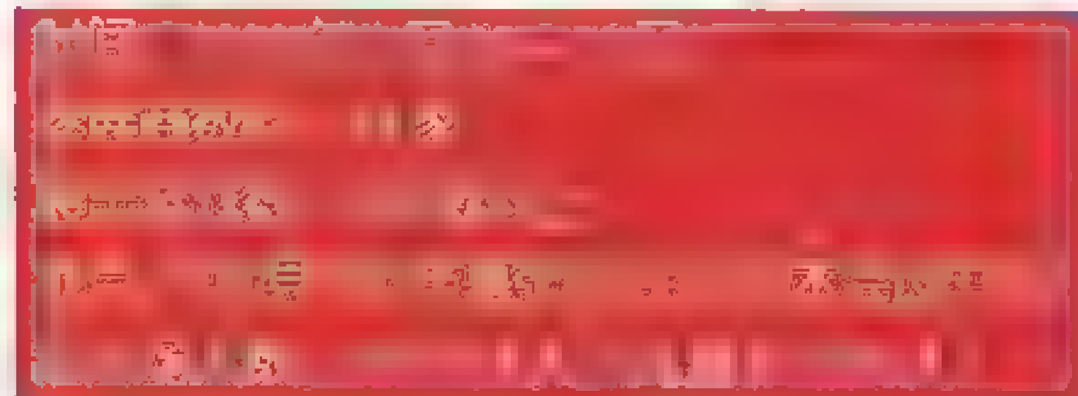
由这一年开始，展会分为春、秋两场。这次展会还是在晴海东京BIG SIGHT举办，但规模却已经是第一次展会的两倍，而参展商的数量也是TGS展上最多的一次。TGS的影响进一步扩大。值得关注的展出游戏包括《生化危机2》（这时所公布的内容最后在正式版中都改得面目全非了）及《METAL GEAR SOLID》（这时候的《MGS》可还是带有CG画面的）等。其他引人注目的作品还有《FFT》、《幻想传说》PS移植版等。

TOKYO GAME SHOW'97 秋



从这一届展会开始，由于参展的游戏商和入场参观人数的激增，东京游戏展转移到日本千叶县千叶市幕张Messe（日本会议中心）举行，并从此固定下来。而会场中也开始设立专门的儿童区（KIDS CORNER），让适合于低年龄层的游戏集中起来，让入场参观的儿童更能安心地见识精彩的游戏展。引人注目的游戏包括《寄生前夜》、《GT赛车》、《光明力量III》等。

TOKYO GAME SHOW'98 春





东京游戏展的模式基本上固定了下来，从这一届开始，展会开始用到了日本会议中心的全部8个展馆（上一届展会只用到了6个展馆）。由于这时业界正处于PS和SS的黄金时期，所以参展的游戏商及新作游戏也可以算是历届展会最多的。展会的第二天，也就是向公众公开的第一天，展会前竟然集中了3万在等待的人！第二天虽然下着小雨，但仍然阻挡不了3万5000位玩家的等待，据说当时排队的队伍足足绕了幕张MESSE一整周以上！展会上的重要展出作品有：《铁拳3》、《武藏传》、《樱大战2》及《超级机器人大战 完结篇》等。



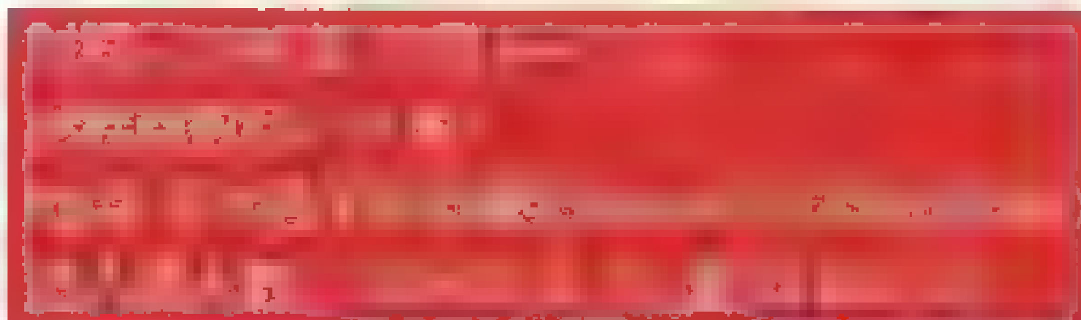
▲儿童区的设立也是CESA倡导健康游戏的努力之一。

由这一届展会开始，展会的标志采用面向公众征集来的吉祥物来制作，吉祥物的设计者是18岁的高中生佐藤佳。



▲新的吉祥物，上月景正和玩家们　▲会场全景

TOKYO GAME SHOW'98 秋



入场的参观人数保持自展会举办以来的增长势头。展会的第一天，BANDAI的山科会长展示了新掌机"WONDER SWAN"，SEGA的入交昭一郎社长展示了新主机DREAMCAST。另外，体现展会娱乐性的各种活动都大力进行中，如制服小姐的评比，现场的珍贵品的拍卖等；在舞台上进行的"危险的开发者们"活动是各业界明星制作人之间随意、轻松的脱口秀，这次的名人有：饭野贤治、冈本吉起、小岛秀夫及水口哲也。这次展会，还有三个国际性的互动娱乐的相关组织作了共同声明，他们是：CESA（Computer Entertainment Software Association，日本的计算机娱乐软件协会）、IDSA（Interactive Digital Software Association，美国的互动数字软件协会）和ELSPA（European Leisure Software Publishers Association，欧洲的休闲软件发行者协会）。他们作出了有关于版权保护、软件分级、流通、市场统计及各种活动的共同声明，事关各国游戏界的相互理解、交流。第一次"业余游戏大奖"也在大会上揭晓，参赛作品共有46款，受提名的有9款，获奖的为5款。



▲在会场上公布DC的世嘉前社长入交昭一郎



▲CESA上月会长在和来参观的游戏FANS谈话。



▲三个协会的共同声明。

TOKYO GAME SHOW'99 春





这一届展会的主题开始明确化，随着21世纪的临近，游戏将开始由"发展"到"变革"，"SWITCH ON！"指的是变革的开始。展会上除"一般展出区"向公众展出各种最新的游戏外，其他分区如"儿童区"、"个人电脑区"、"现场售物区"及初次设立的"外国作品区"等等都同样备受关注，英国和韩国的游戏作品也参加了这次展会。"危险的开发者们"这次



▲来自韩国的游戏参展。　▲来自英国的劳拉参展。

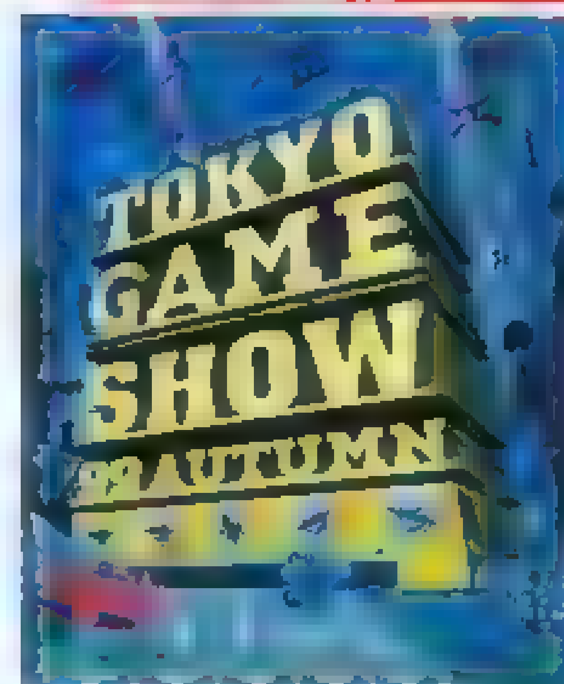

▲畅谈新硬件、新游戏的游戏开发人员们。

请到了冈田耕始、冈本吉起、内藤宽及长江胜也（KONAMI）4人。"游戏学校区"则给有志于开发游戏的人解说一些先辈的作品。展会上，还可以给第三次"日本游戏大奖"的游戏投票，大奖的揭晓日期是在展会之后再过两周。本届展会总参展人数突破了16万人，展会的第三天，在小雨中在会场外等待的人数达到38000人！可谓是盛况空前！


▲在会场上给今年的"日本游戏大奖"投上自己的一票。

TOKYO GAME SHOW'99 秋





东京游戏展'99秋是迄今为止东京游戏展史上参展人数最多的一届展会，从第一次游戏展开始，东京游戏展的参展人数就不断增加，这一届是增长的顶峰。其实游戏展参观人数的变化是和整个日本游戏界的势态息息相关的，1996～1999年是游戏界的黄金期，看看1999年前后，各强力软件的销量区别就可以略知一二了。东京游戏展已经成为全球游戏界注目的焦点，来自日本国外的共292家媒体、644名记者参加了这一届展会。

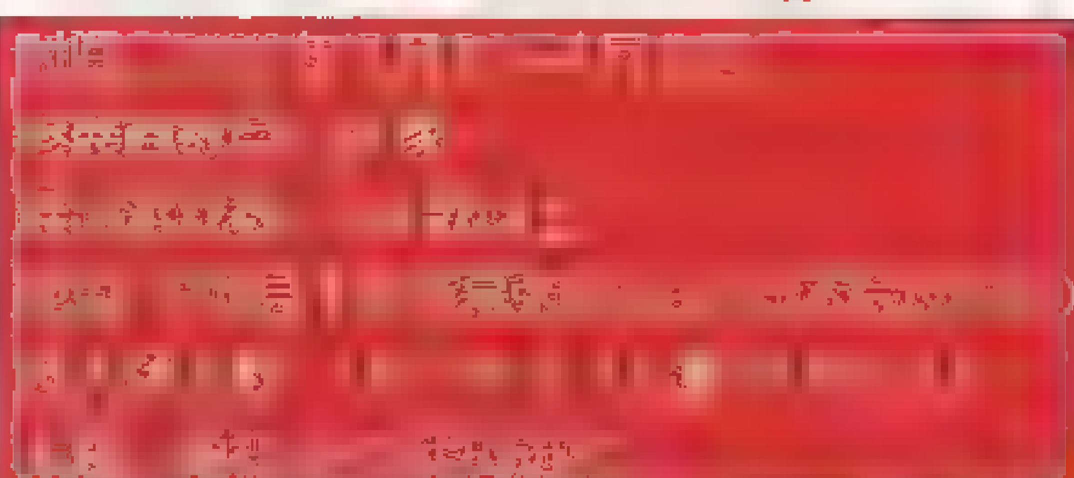
与上届展会相同，会场按"一般展出区"、"儿童区"、"个人电脑区"、"外国作品区"和"现场售物区"分布。在新的"学院区"，共有日本的8家游戏学校在这里展出了自己学校的学生游戏作品，也有关于自己学校的介绍。会场上，"以成为世界第三的游戏强国为目标"的韩国有自己的"游戏综合支援中心"，韩国在游戏领域的发展状况可见一斑。


▲这次又刷新了来访人数记录，达到16万多。


▲在会上发表演讲的久多良木健社长。


▲各位前辈在为大家讲解自己引以为豪的作品。

TOKYO GAME SHOW2000 春

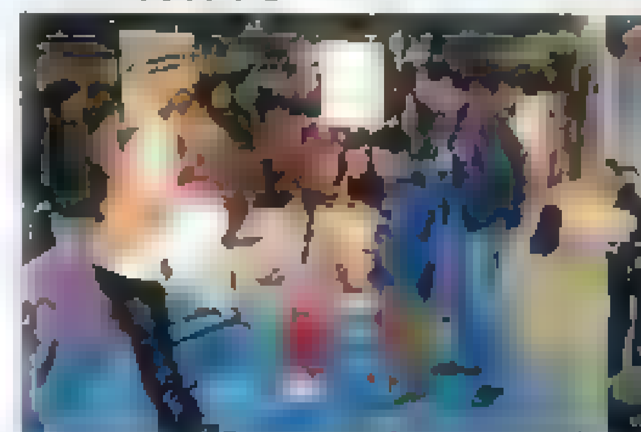


随着日本游戏界逐渐进入低潮，东京游戏展仍无论是出展的阵容，还是入场参观的人数都下降了一个层次，其中入场参观的人数急剧下降了近3万。新硬件PS2自然就是展会的主题之一，会场上的脱口秀节目"危险的开发者们"就是以PS2的机能为讨论的中心话题。网络对游戏业的影响在本届展会有也有所体现，DREAMCAST注重的是网络游戏的发展，并且勇于在网络上尝试新的游戏概念。




▲游戏学校区正向大家展示MCT ON CAPTURE（动作捕捉），果然是用心准备而来。

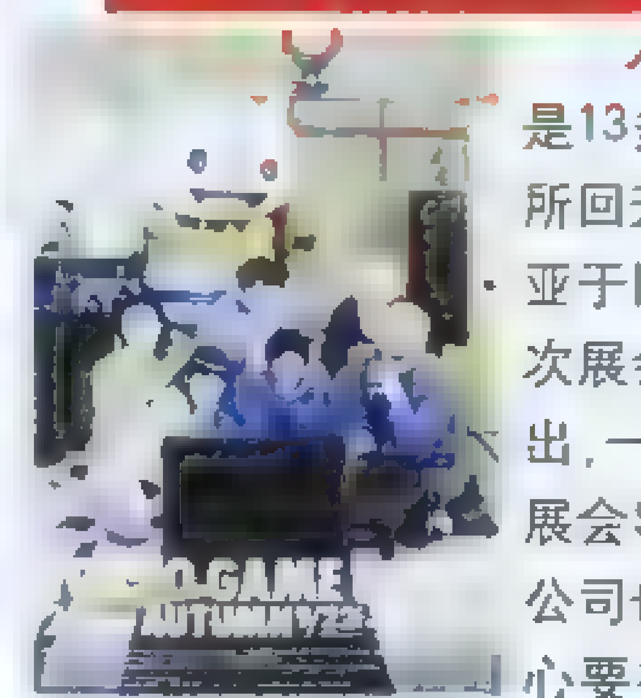
"第二次CESA业余游戏大奖"在这次展会上揭晓，这次的参赛游戏共有116款，其中提名作品是10款，最后由G-cube制作的"GIGANTIC GEAR"获得大奖。


▲在儿童区，有让人玩得很愉快的迷你游戏。


▲会场上颁布了业余游戏奖大奖，中间的三人就是大奖得主"G CUBE"。

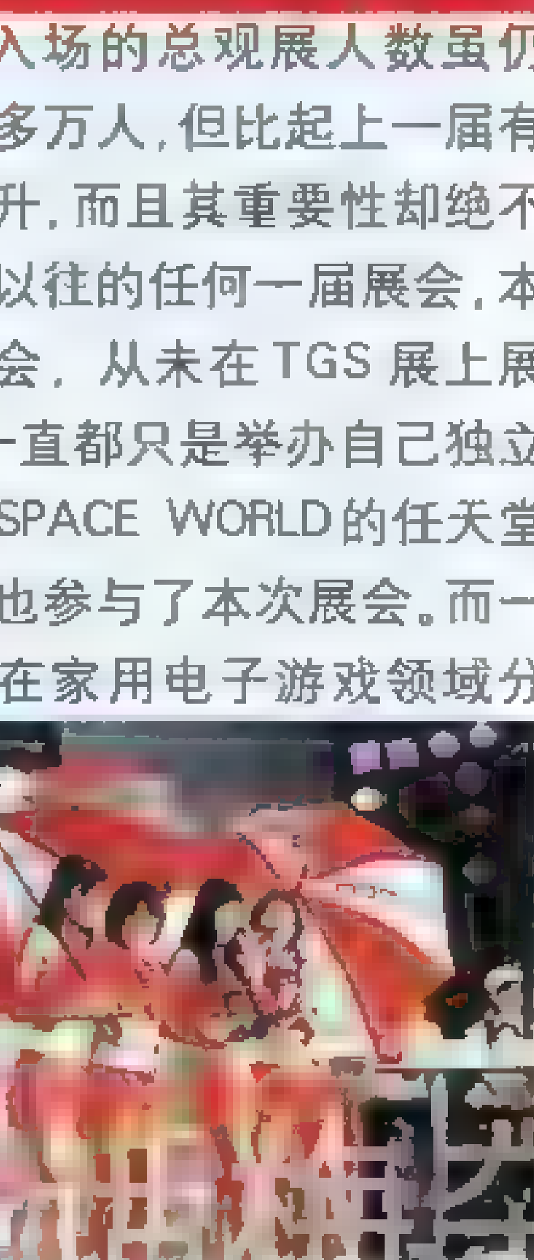
TOKYO GAME SHOW2000 秋





入场的总观展人数虽仍是13多万人，但比起上一届有所回升，而且其重要性却绝不亚于以往的任何一届展会，本次展会，从未在TGS展上展出，一直都只是举办自己独立展会SPACE WORLD的任天堂公司也参与了本次展会。而一心要在家用电子游戏领域分一杯羹的MICROSOFT公司也参加了展会、展出XBOX，让本届TGS更显光彩。

到在展会的第二天，根据CESA的统计，自1996年8月第一届TGS展会以来，入场人数总计已经突破了100万人。而本届展会中儿童入场数比上一届展会增加了25%，这次大会的主题"The Entertainment of Your Life"也意指"电子游戏是孩子和大人都可以乐在其中的娱乐"。这次展会还新设了"网络娱乐区"，整个展会中新机种的亮相、和互联网的相连及和可携带电话等都是和未来的游戏息息相关的焦点。


▲NAMCO的SHOW GIRL光彩照人。



▲这是面向儿童开放的现场售物区。



▲开幕仪式

TOKYO GAME SHOW2001 春



这次大会最引人注目的焦点之一就是来自美软件帝国MICROSOFT的总裁比尔·盖兹亲自发表的关于XBOX的演讲。这是第十次东京游戏展，也是21世纪的第一届展会。不过参展商的数目却是展会史上的最低数，入场的观展人数也几乎就下落到有史以来的最低数——仅比第一次举办的东京游戏展多出1万人左右。




▲又有现场的SHOW GIRL评比，上图左为BANDAI，中间为CAPCOM，右为MICROSOFT。

本届展会新设立了一块"携带型游戏地带"，在这里展出日本新款携带电话（手机）上的各种游戏。值得注意的是，携带型游戏在出展游戏中的比例已经由上一届展会的24.3%提高到了35.9%！除了众多GBA游戏的开发外，已经增强了机能的携带电话上的游戏的大幅增多是主要成因之一。

"第三次CESA业余游戏大奖"在会上揭晓，这次的应征作品共有140


▲利用现代通讯手段玩的游戏。



▲几乎会在每一次“危险的开发者们”会谈上露面的最“危险”的开发者——冈本吉起。

款，大奖得主是《DISC UPPER》，由来自数码娱乐学院的冲贤树和市川由佳子制作。

TOKYO GAME SHOW2001 秋



这一届的TGS与往届TGS相比作了一些改变，首先是向公众开放的时间更长了。以往展会，第一天都是BUSINESS DAY，但这届展会第一天只有上午半天是面向媒体界人士及持有招待券人士的。剩下的两天半的时间就全部都是面向公众开放的了。另一项变化就是大会的标志，不再延续自TGS'98春起就使用的吉祥物，转为由“第5回日本游戏大奖”（即2000年度）大奖得主《梦幻之星》的制作公司SONICTEAM（SEGA集团）负责设计，新标志形象鲜明，立意深刻，也充满了一种“SONIC TEAM”风格。



宣传画的所表现的主题就是“Let's Play Together”，画中的角色伸出手的样子就像是在说“让我们一起玩吧！”

宣传画也给人一种未来游戏时尚的感觉，画中角色身上所佩带的游戏机、挡风镜、耳机、手表及皮靴等道具通过网络化、无线化，全部都联动了起来，完全打破了以往那种对着显示屏安静地玩的游戏概念。更时尚、更有运动感，新的游戏希望能够进化得更有动感，能吸引更广的用户群。

也就是说画中的游戏机、眼镜、耳机、手表、靴子等全都是上了网的，连动的，“在通信游戏日益发达的今天，今后个人就可以与各种各样的人，在各种不同的场所一起玩游戏”。

TGS2001秋所做的改变能否一扫上届展会的颓势？请期待本刊的最强报道！

三、各届“日本游戏大奖”介绍

在介绍各届“日本游戏大奖”之前，我们首先要对“日本游戏大奖”有一个更深的了解，以下我们先分别介绍“日本游戏大奖”的各奖项的含义及评选的具体方法。

(一)各奖项的含义

(1)大奖（1名）、优秀奖（5名）

通过对游戏各单项的创作概念的综合评价，选出5部最优秀的作品颁给优秀奖，然后又从这5部作品中评选出一个大奖。

(2)单项奖

“最佳游戏设计奖”，评选出计划和设计构思最优秀的作品。

“最佳程序设计奖”，评选出所有程序设计最优秀的作品。

“最佳画面奖”，评选出游戏画面最精美的作品。

“最佳音响奖”，评选出音响最佳的作品。

“最佳角色设计奖”，评选出角色设计最有创意，最受玩家喜爱的游戏角色。

“最佳剧情奖”，评选出故事剧情最佳的作品。

“最佳包装奖”，评选出包装设计最好的作品。

(3)最新创意奖（3名）

评选出导入新的尝试和新的创意制作的全新作品，开创新类型的作品。然后从这3部作品中评选出一部作为最新创意奖。

(4)海外作品奖（1名）

评选出在日本国外制作并且最有人气的作品。

(5)最佳创作者奖（1名）

评选出参与优秀作品开发，并且整个1年中在业界都极为活跃的游戏创作者。

(6) 特别奖

“最佳游戏人奖”，评选出对游戏业界最有贡献的名人（名人中的名人）。

“最佳销售奖”，评选出这1年中创造最高销售记录的作品。

“大众奖”，通过一般消费者投票选举的最受支持的作品。

(二)游戏審选的过程

(1) 大奖、优秀奖的评定

“大奖”提名作品的选出：也就是通过CESA会员评选以及一般投票选举选出的入围提名作品。两种选票按1:1的比率来计算，排在前面的5部作品就是大奖提名作，也就是优秀奖的获得者。

*CESA会员投票：具有会员资格的各个公司审查员根据评选基准选出5部作品，再进行投票。

*一般投票：在展会上，一个人只能选出一部最有人气的作品进行投票。(通常是在当年的春季游戏展上投票)

关于“大奖”作品的选出：由协会委员对提名作品也就是5部获得优秀奖的作品进行投票选举。每个委员有100点，分别投给选出的3部作品，得点最多的作品就是大奖得主。

(2)其他奖项一般只由CESA的会员及CESA的评委来评选。

(三)各届大奖回顾

“日本游戏大奖”从东京游戏展的第一年起就开始举办，至今已经举办了5次，一般在每年的春季游戏展举办的大约两周之后揭晓，参与评比的作品是在上一年的1月1日到12月31日在日本推出的所有作品。下面让我们来回顾一下各届“日本游戏大奖”的奖项花落谁家，看看对游戏界产生深远影响的都是哪些游戏，这些游戏自己又见识过多少。

CESA大奖'96

第一届“日本游戏大奖”是以“CESA大奖'96”命名的。各奖项的设置也和现在有所出入。

奖项名		作品名	公司名	平台
最佳作品奖		樱大战	SEGA	SS
单项奖	最佳监督奖	樱大战	SEGA	SS
	程序设计奖	NIGHTS	SEGA	SS
	最佳画面奖	NIGHTS	SEGA	SS
	最佳剧情奖	生化危机	CAPCOM	PS
	最佳音响奖	啪啦啪啦啪	SCE	PS
	最佳主角奖	樱大战	SEGA	SS
	最佳配角奖	樱大战	SEGA	SS
特别奖	新概念奖	啪啦啪啦啪	SCE	PS
		口袋妖怪	任天堂	GB
	传统奖	SFC 勇者斗恶龙Ⅲ 传说的继续	ENIX	SFC
游戏类别奖				
	ACT	超级马里奥64	任天堂	NINTENDO64
	SPG	デカスリート	SEGA	SS
	FTG	铁拳2	NAMCO	PS
	RPG	SFC 勇者斗恶龙Ⅲ 传说的继续	ENIX	SFC
	SLG	达比赛马96	ASKII	SFC
	PUZZLE	噗哟噗哟通决定盘	COMPILE	PS
	AVG	生化危机	CAPCOM	PS
	RAC	马里奥赛车64	任天堂	NINTENDO64
	STG	VR战警2	SEGA	SS
	TAB	桃太郎电铁HAPPY	HUDSON	SFC
	教育	[illegible]CAPE生命[illegible]亿年[illegible]的旅途	MEDIA QUEST	PS
	其他	NAMCO博物馆系列	NAMCO	PS

“日本游戏大奖”大奖作品鉴赏

《樱大战》





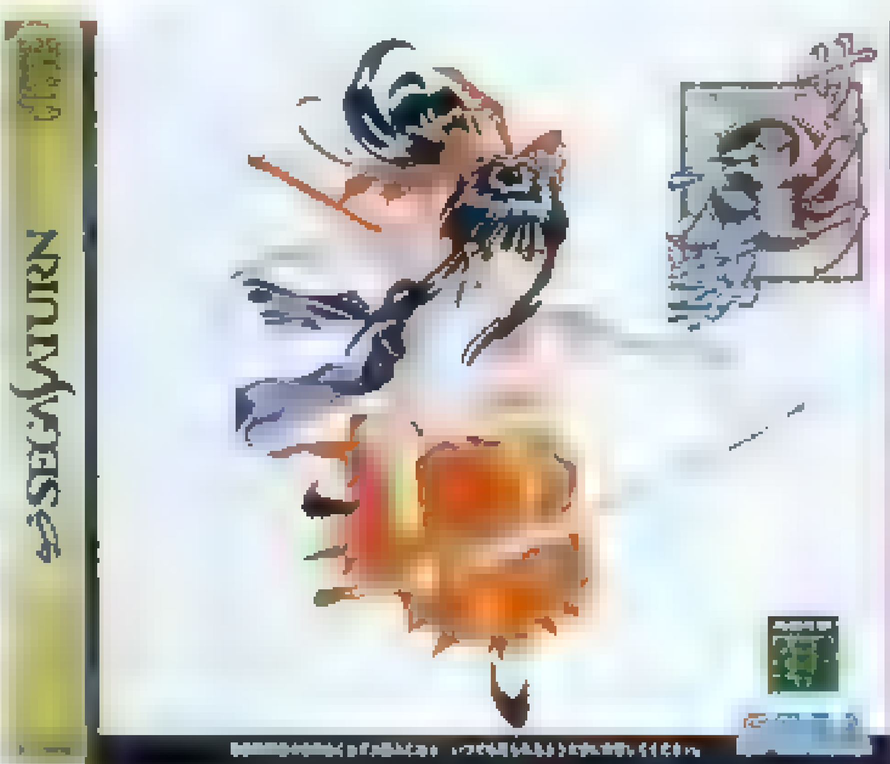
豪华制作人员阵容，良好合作的结晶

本作是一部以日本大正时代为主题舞台，描述为保护首都而建立的政府秘密组织“帝国华击团·花组”与以颠覆政府为目的的罪恶组织“黑之巢会”之间的战斗的戏剧型AVG。人气游戏制作人广井王子担任本作的总监制，著名的漫画家藤岛康介担任角色设计，あかほりさとる担任编剧。豪华的制作阵容，也是这部作品备受注目的原因。

玩家以被派遣到帝国华击团的少尉大神一郎的身分登场，从而推进剧情的发展。游戏基本上是由玩家和真宫寺樱、爱莉丝及玛利亚等人的对话为主的AVG部分和在斜45度俯视角的舞台上花组成员驾驶战斗兵器“光武”与黑之巢会战斗的SLG部分组成。整个游戏的流程中，这两部分的组合都是非常平衡、协调的。

故事剧情分为若干部分。每一话结束后，都会有下一话的剧情介绍，就像电视连续剧一样，整个游戏进展得流畅、自然，不会让玩家产生任何厌恶感。由如此豪华的阵容进行通力合作的结果，当然能够保持良好的高平衡性和高质量，理所当然应该得到玩家高度的好评。

没有破坏游戏进展速度的绝妙平衡组合

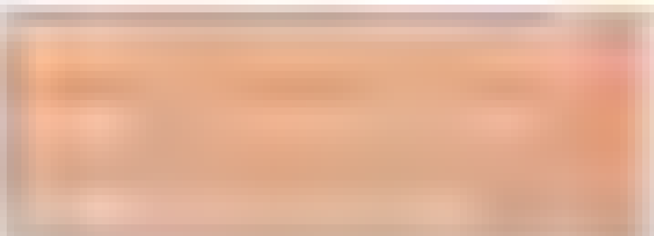


在AVG部分，采用了根据会话选择改变花组队员信赖度的“LIPS”系统。这个“LIPS”系统设定有时间限制，所以有时当你不知道如何回答对方犹豫不决，可能会耗尽时间。由于信赖度会影响到战斗部分，所以在对话选择时要求玩家不仅要慎重而且速度要快。采用这个系统增加了本来有些单一的AVG部分的变化。当然，游戏中登场的魅力十足的女性角色也是这款游戏的引人之处。

单独战斗部分也不会对游戏的进行速度有任何影响，游戏的难易度设定较低。只要能够很好地控制远距离攻击、回复以及保护系统，过关也不是很难。但是，如果在AVG部分中不能够提高花组队员的信赖度，战斗时就不能提高队员的战斗能力，这样就难免陷入苦战。

“日本游戏大奖”大奖作品鉴赏

《最终幻想VII》





在PS上开创的RPG新天地

以近未来的世界为舞台，讲述星球命运的波澜壮阔的故事。其深奥的故事自不必说，所有角色都采用3D制作，这在当时可是一种极为大胆的尝试，因此当时作为“次世代的RPG”而引起了所有人的注目。在当时，史克威尔是第一次开始不再将“《最终幻想》系列”提供给任天堂系的主机，转为提供给SONY，而《VII》还是第一款实行在便利店预约销售的游戏软件，因此可以说它是“《最终幻想》系列”中最引人注目的一部作品。

由于是在新平台上开发，产生了利用多边形所表现出来的栩栩如生的角色，再加上将PS的机能充分发挥到极限CG动画，两者结合，成功地实现了《最终幻想》所追求的“电影般的演出”效果。

游戏中的正反两方就是超大型企业“神罗公司”和高举反神罗的反叛组织“雪崩”。玩家是以被“雪崩”组织雇佣的原SOLDIER——克劳德的身分登场，从参加破坏神罗公司的动力设施“魔晄炉”的战斗开始游戏。游戏开始后的CG画面、转动的3D角色以及从不同视点角度表现的美丽的迷宫画面等等，一开始就将玩家引入《VII》的独特的世界，没有改变和损坏《最终幻想》在玩家心中的那种美好的感觉。

另外，同年，根据本作的海外版而改进的“国际版”在日本国内发售。海外版做了一些细微的调整，追加了一些新的敌人和事件，竟然创造了超过100万套的销售记录。这种海外作品的改进版在日本能够销售超过100万套，除了《最终幻想VII》还没有过这种先例。

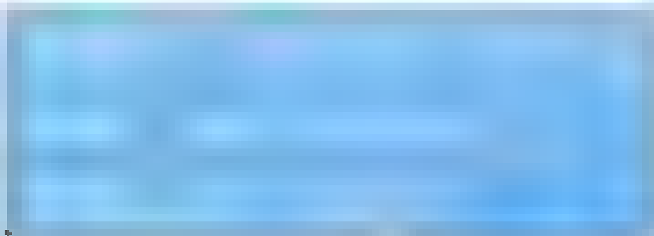


第二届颁奖会是以“CESA大奖’97”命名的。各奖项的设置比第一届有所精减。

奖项名		作品名	公司名	平台
大奖		最终幻想VII	SQUARE	PS
优秀奖		Q（INTELLIGENT CUBE）	SCE	PS
		GT赛车	SCE	PS
		格兰蒂亚	GAME ARTS	PS
		电车GO!	TAITO	PS
		YOKI故事	任天堂	N64
单项奖	程序设计奖	GT赛车	SCE	PS
	最佳剧情奖	最终幻想VII	SQUARE	PS
	最佳画面奖	GT赛车	SCE	PS
	最佳音响奖	最终幻想VII	SQUARE	PS
	最佳角色奖	风之克罗诺亚	NAMCO	PS
评审员特别奖		创世纪在线（Ultima Online）	EA SQUARE	Windows
		达比赛马	ASCII	PS
		怪兽农场	TECMO	PS

“日本游戏大奖”大奖作品鉴赏

《塞尔达传说 时之笛》





天才游戏制作人宫本茂心血之作

在《时之笛》中登场的角色有大家熟悉的林克、塞尔达公主、加农多罗夫等。与以往的任何系列都没有联系，感觉就像“另一个塞尔达传说”。本作的主人公林克被设定为住在森林中的精灵和科利克族的孩子，他在宁静的森林中过着平静的生活，由于一件突发事件，走出森林开始了冒险。在外面的世界遇到了各种各样的人，展开多个神奇的冒险，林克使用“时之笛”和“王者之剑”，具备了穿越时间的能力。游戏剧情以儿童和成人林克的经历切换而展开。

深邃，全新的《塞尔达传说》

本作最大的特征就是多角度立体感的舞台和角色设计，3D视点的游戏画面，和此前的“《塞尔达》系列”相比有很大的不同。大幅度增加了与魄力感十足的角色之间的战斗以及洋溢着诡异气氛的迷宫等要素。最重要的是，“《塞尔达》系列”最重要的解谜要素被大幅度增加，而且进一步丰富了解谜的变化，使得原本就很有人气的《塞尔达》得到更多玩家的青睐。



第3回CESA大奖

1999年3月，从第三届颁奖会的名称由原来以公元纪年命名改为以次数命名，即"第3回CESA大奖"。各奖项仍保持和第二届相同的设置。

奖项名	作品名	公司名	平台
大奖	塞尔达传说 时之笛	任天堂	N64
优秀奖	山脊赛车4	NAMCO	PS
	生化危机2	CAPCOM	PS
	BEATMANIA	KONAMI	PS
	元气皮卡秋	任天堂	N64
	合金装备索立德	KONAMI	PS
单项奖	最佳剧情奖 街	CHUNSOFT	SS
	程序设计奖 塞尔达传说 时之笛	任天堂	N64
	最佳画面奖 山脊赛车4	NAMCO	PS
	最佳角色奖 元气皮卡秋	任天堂	N64
	最佳音响奖 BEATMANIA	KONAMI	PS
评审员特别奖	古惑狼3 绕世界一周	SCE	PS
	索尼克大冒险	SEGA	DC
	勇者斗恶龙怪兽篇 特瑞的不可思议的大陆	ENIX	GB

[illegible]

2000年3月第四届颁奖会名称又再次作出小变化，"日本游戏大奖"的名称正式引入，即"第4回日本游戏大奖"。

奖项名	作品名	公司名	平台
大奖	贴身玩伴	SCE	PS
优秀奖	贴身玩伴	SCE	PS
	人面鱼 禁断的宠物	SEGA/ビバリウム	DC
	Dance Dance Revolution	KONAMI	PS
	最终幻想VIII	SQUARE	PS
	口袋妖怪（金/银）	任天堂	GB
单项奖	最佳游戏设计奖 贴身玩伴	SCE	PS
	程序设计奖 灵魂能力	NAMCO	DC
	最佳画面奖 圣剑传说 LEGEND OF MANA	SQUARE	PS
	最佳电影动画 最终幻想VIII	SQUARE	PS
	最佳角色奖 "多罗"（《贴身玩伴》）	SCE	PS
	最佳剧情奖 女神侧身像	ENIX	PS
	最佳音响奖 Dance Dance Revolution	KONAMI	PS
最优秀创意奖	人面鱼 禁断的宠物	SEGA/ビバリウム	DC
创意奖	人面鱼 禁断的宠物	SEGA/ビバリウム	DC
	贴身玩伴	SCE	PS
	Dance Dance Revolution	KONAMI	PS
特别奖	海外作品奖 AOEII：Age of Kings	MICROSOFT	PC
	最佳游戏人奖 伊集院光、中岛礼香		

最令人难忘的是走在上面就让人心情愉快的哈依弗尔（游戏舞台）。多角度的表现手段，使得玩家可以在上面收集到更多的情报，具有强烈存在感的宽阔的庭院式世界里，居住于其中的人们富有个性，千姿百态的表情，个性的言行等，都让玩家能真正融入于游戏的世界中 这也可以说是和前作不同的最大进化。

"日本游戏大奖"大奖作品鉴赏

《贴身玩伴》

机种：PLAYSTATION（对应POCKET STATION）

获得五项单项奖的新创意游戏

这部游戏并没有什么很明确的目的。说到游戏方法，就是和住在POCKET STATION中被称为"口袋人"（POCKET PEOPLE）的可爱的朋友对话、教他们学习语言，或者是一起玩耍等交流。但是，虽然如此，你每次开始玩这游戏时，感觉就像是和真人在对话交流一样，这些"口袋人"丰富的反应简直令人难以置信。这些口袋宝贝通过多次会话能够学会人类的语言，成为玩家的知己，不知不觉中你会感觉到这些小家伙已经成为了你不可割舍的朋友了。

玩家首先从小猫——多罗、机器人——铃木、"小兔子——约翰、小狗——皮埃尔和青蛙——利克这5个富有个性的"口袋人"中任意选择一个一起生活的朋友，愉快地开始共同生活，此后的生活怎么样，全在玩家掌握之中。你可以教它学习语言，也可以坐着欣赏它们可爱的行动。另外，还可以通过POCKET STATION的红外线通信机能和其他玩家交换名片，玩接字游戏等。和朋友一起游戏感觉会更有趣。

这种"会话"感觉的游戏得到玩家的认可。发售后很快就销售一空，竟然所有的游戏店的POCKET STATION都脱销。这些可爱的角色尤其受到女性玩家的欢迎，甚至有些平常从来不玩游戏的人，也因为这个游戏购买了PS。

不断扩大的《贴身玩伴》世界

2001年五月还发售了对应I MODE（日本手机）的《贴身玩伴》追加碟《与I MODE一起》，本系列的第一部PS2作品是《多罗和休息日》（《トロと休日》）将于11月29日发售。

《梦幻之星在线》



机种：DREAMCAST
发售日：2000年12月21日
开发公司：SONIC TEAM

关于《梦幻之星在线》，我们已经在今年的杂志上有过很多的介绍，相信大家也对它耳熟能详了 在此就不再多言。

[illegible]日本游戏大奖

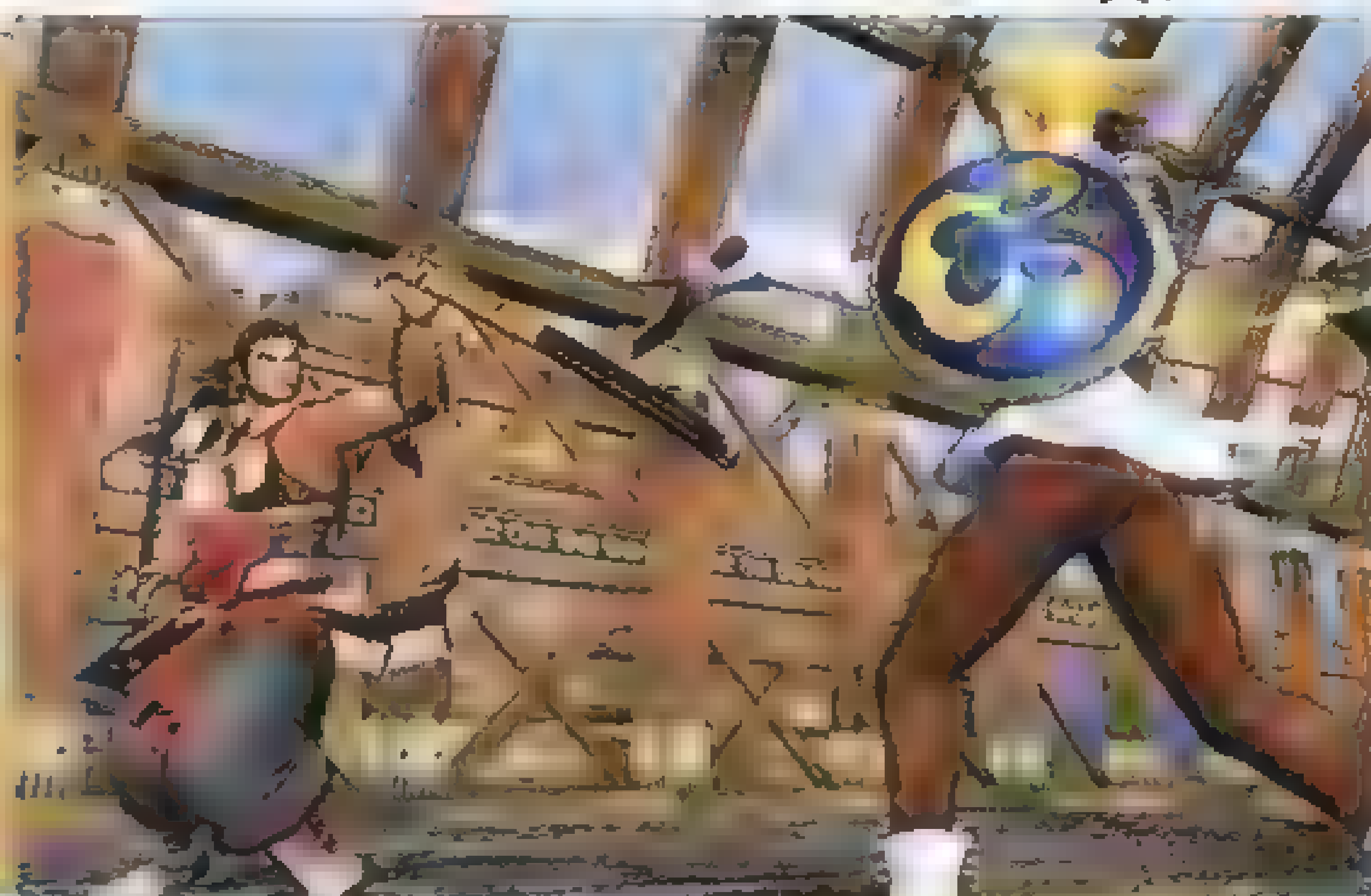
这是最近一次的大奖，《梦幻之星在线》是大赢家最佳海外作品奖仍然是PC游戏作品。

奖	作品名	社名	平台	奖	作品名	社名	平台
大奖	梦幻之星在线	SEGA	DC		最佳剧情奖 勇者斗恶龙VII 伊甸的战士们	ENIX	PS
优秀奖	高机动幻想	SCE	PS		包装设计奖 我的暑假	SCE	PS
	塞尔达传说 梅祖拉的面具	任天堂	N64	最优秀创意奖	梦幻之星在线	SEGA	DC
	勇者斗恶龙VII 伊甸的战士们	ENIX	PS	创意奖	滚滚卡比	任天堂	GBC
	最终幻想IX	SQUARE	PS		梦幻之星在线	SEGA	DC
	梦幻之星在线	SEGA	DC		我的暑假	SCE	PS
单项奖	最佳游戏设计奖 梦幻之星在线	SEGA	DC	海外作品奖	DIABLOII	BLIZZARD	PC
	最佳程序设计奖 梦幻之星在线	SEGA	DC	最佳创作者奖	堀井雄二		
	最佳画面奖 最终幻想IX	SQUARE	PS	特别奖	最佳游戏人奖 河相我闻、柴田亚美		
	最佳音响奖 最终幻想IX	SOJARE	PS		最佳销售奖 勇者斗恶龙VII 伊甸的战士们	ENIX	PS
	最佳角色奖 雷利 丝丝玛（《钻子先生》）	NAMCO	PS DC GBC		大奖 [illegible]	ENIX	P[illegible]

注：本文中的"大奖"在日文原文均为"大赏"。

文：GOUKI

SOULCALIBUR II 灵魂能力 II



ARC	NAMCO	FTG	1～2人
	未定		未定
SYSTEM 246	未定		

PS2	NAMCO	FTG	1～2人
	未定		未定
DVD-ROM	未定		

时隔三年，最强冷兵器3DFTG续作将同时在三大主机中登场！

NGC	NAMCO	FTG	1～2人
	未定		未定
特制DVD-ROM	未定		

XBOX	NAMCO	FTG	1～2人
	未定		未定
DVD-ROM	未定		

游戏的开发度目前只有30%，因此游戏的系统并没有全部完成。不过将目前所知道的情报综合起来，我们还是能够对此作的系统有一些基本的了解。游戏仍将采用前作的4键制，即防、横斩、纵斩及腿技，操作角色移动的系统被称为“新·8方向移动系统”，不过具体“新”在哪里暂时还不得而知。移动中的横斩、纵斩的特性将会保留下来，即在移动中纵斩的威力、判定都大于横斩。此外，从公布的画面上来看，和《铁拳4》一样，《灵魂能力2》可能将会加入墙壁的设定，使得游戏的节奏将更加紧凑，各个角色的战术也将更加多元化。游戏制作小组也表示他们将会仔细考虑在《灵魂能力2》中加入更多其他系统的可能性，让游戏的系统更加充实。

首次公布四名角色，其中就有一名引人注目的新角色！！



多喜

由于SOUL EDGE的存在使得各地的妖魔不断，手持“裂鬼丸”和“灭鬼丸”的女忍者多喜肩负着降妖伏魔的重任而四处奔波。而这一次，多喜似乎已经找到了彻底解决的办法……



卡桑德拉的造型近景，感觉不是太好，希望完成版能有改进

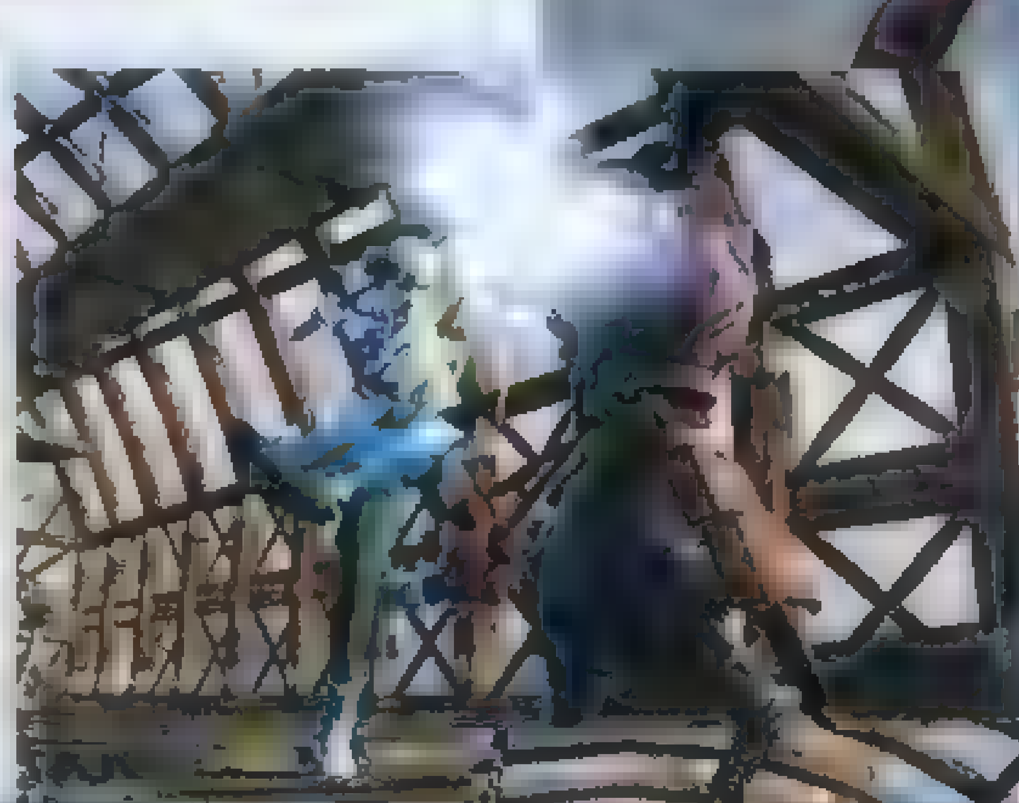


卡桑德拉（Cassandra）

卡桑德拉是索菲蒂亚的妹妹，索菲蒂亚在将一柄双子剑“SOUL EDGE”破坏之后，接着又开始了寻找其他的“SOUL EDGE”的旅程。卡桑德拉不能理解姐姐的这份执着，但出于某种原因，还是拿起了名剑OMEGA投入了战斗。卡桑德拉左手的盾牌上的花纹与姐姐的不同，而卡桑德拉是本应使用与索菲蒂亚相同的盾牌的，不知这代表着什么呢？



→卡桑德拉用盾牌格开了御剑平四郎的攻击，看得出她使用的剑技还是跟索菲蒂亚差不多的。



御剑平四郎

纵横于乱世的战国豪侠，在种子岛上为了寻找更强的武器而踏上了旅程。这一次御剑平四郎并没有配带他的爱刀“狮子王”而是选用了一把普通的武士刀，这是为了什么呢？

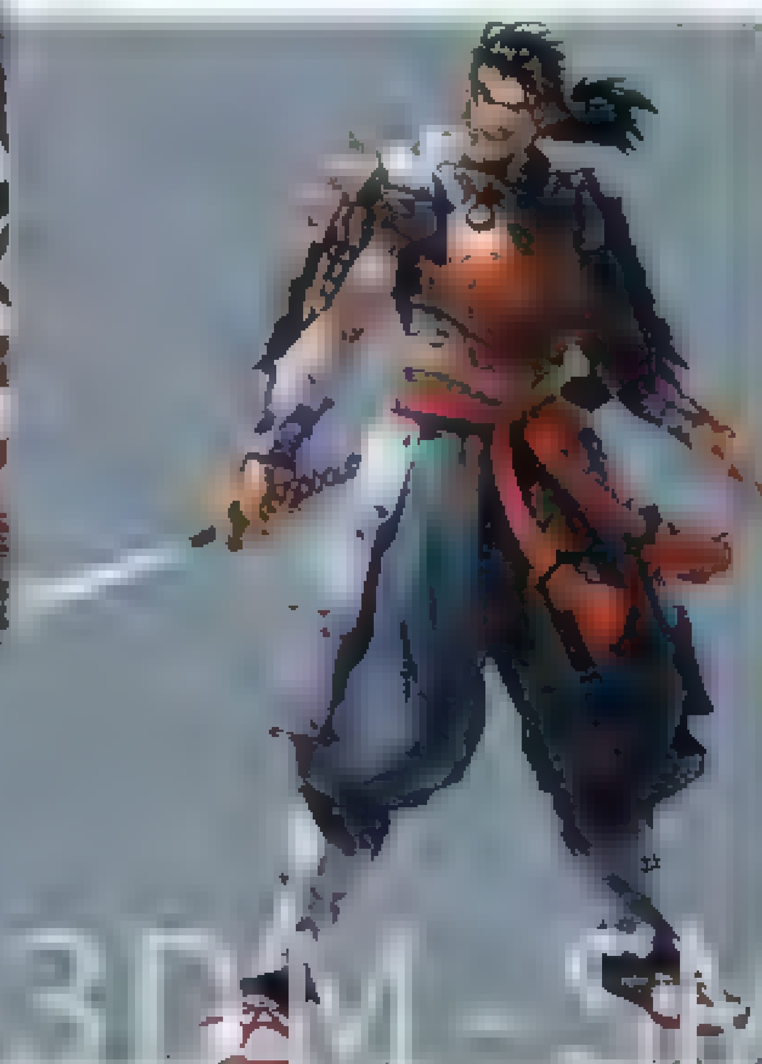




IVYBLADE，噩梦一般的武器。



IVY的攻击技巧的变化非常丰富，幸好单发的威力不算太……



IVY

拥有极为丰富的攻击技巧的IVY，手持的是名为“IVYBLADE”的魔剑，没有几个人能够真正成为她的对手，没有几个人能够在与她对战之后“幸存”下来……她这一次参加战斗又是为了什么呢？

文：纱迦



格斗之王 2001

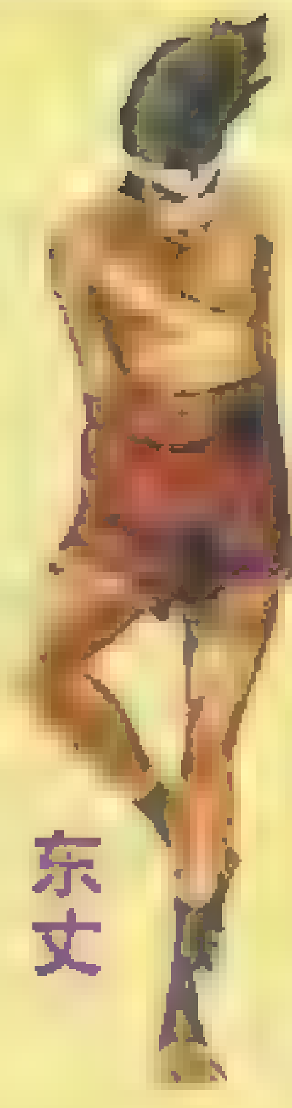
千呼万唤始出来，《KOF2001》终于亮相！！！

李珍珠 MEI·LI

格斗技：跆拳道
生日：5月24日
年龄：17岁
国籍：韩国
血型：B型
身高：164cm
体重：47kg
爱好：看录像（特别是英雄片）
喜爱的食物：炸鸡
擅长的运动：跆拳道
讨厌的东西：恶魔

穿着打扮很可爱的李珍珠这次顶替全勋参加战斗。真不知道一向要求严格的金家藩为什么会让这样一个女孩子加入战斗，莫非是惑于她的美色？不过金家藩有老婆呀，看来是感情破裂了。






正当“格斗之王2001”大会紧锣密鼓地筹办时，卫星武器ZERO CANNON突然自动攻击了一座城市，导致该城市从地球上消失。但是各国的新闻众口一词，认为这是由于卫星坠毁到城市而造成的。

由于这件事故，有不少人认为“格斗之王2001”大会已经不适合再办下去，而且这种呼声很高。不过具有讽刺意味的是当大会正式召开后依然获得了相当高的人气，看来这是继“格斗之王97”后的又一次盛会。

但是随着大会的继续进行，大家发现这次大会的内幕远远没有想象中的那么简单，因为在参赛队伍中出现了一支NEST队。

到底大会真正的内幕是什么？本次大会会不会发生像以往几届的惨剧？所有的一切都是谜……

大家最最最最关心的当然就是在《KOF2001》里会出现哪些角色了。记得当初听说《KOF2001》会由韩国人来制作时，大家的第一反应就是金家藩要当主角了，然后就开始杞人忧天，生怕八神庵等日方角色会被砍掉。其实玩家大可不必如此担心，因为这个游戏虽然挂在韩国公司EOLITH名下，但开发人员还是SNK的原班人马，就连制作地点都在日本。从目前公布的资料来看，EOLITH还是很尊重SNK的，没有做太大的改进，也没有把主人公设定为韩国人。

对于一个“KOF迷”来说，光是一张选人画面就够他研究几个小时了。不过这张图实在不大，我就不折磨大家了。从目前公开的资料表明，《KOF2001》可以选择40位角色，而且还不包括隐藏角色。人气角色可以说是一个都没有少，并加入了4位新角色。

每年的《KOF》推出之后，大家议论得最多的话题除了新角色新人物以外，就是组队情况了。想当年我对此也是乐此不疲，知道有哪些角色出场后成天只想着安迪和不知火舞两口子为什么又分居了，八神庵怎么和那几个家伙组队之类鸡毛蒜皮的事情。《KOF2001》依然采用了STRIKER系统，所以和前两作一样，仍然是4人一队，40人刚好10队。

以上40个角色不包含隐藏人物和最终BOSS，目前EOLITH还没有公布这方面的资料。据称隐藏人物里将会有吉斯的儿子洛克，不过从时间上来看，这多半只是玩家一厢情愿的幻想罢了。据现场测试的玩家透露，这一次的中BOSS是《KOF2000》中的ZERO的正体，而最终

安赫尔 ANHELL

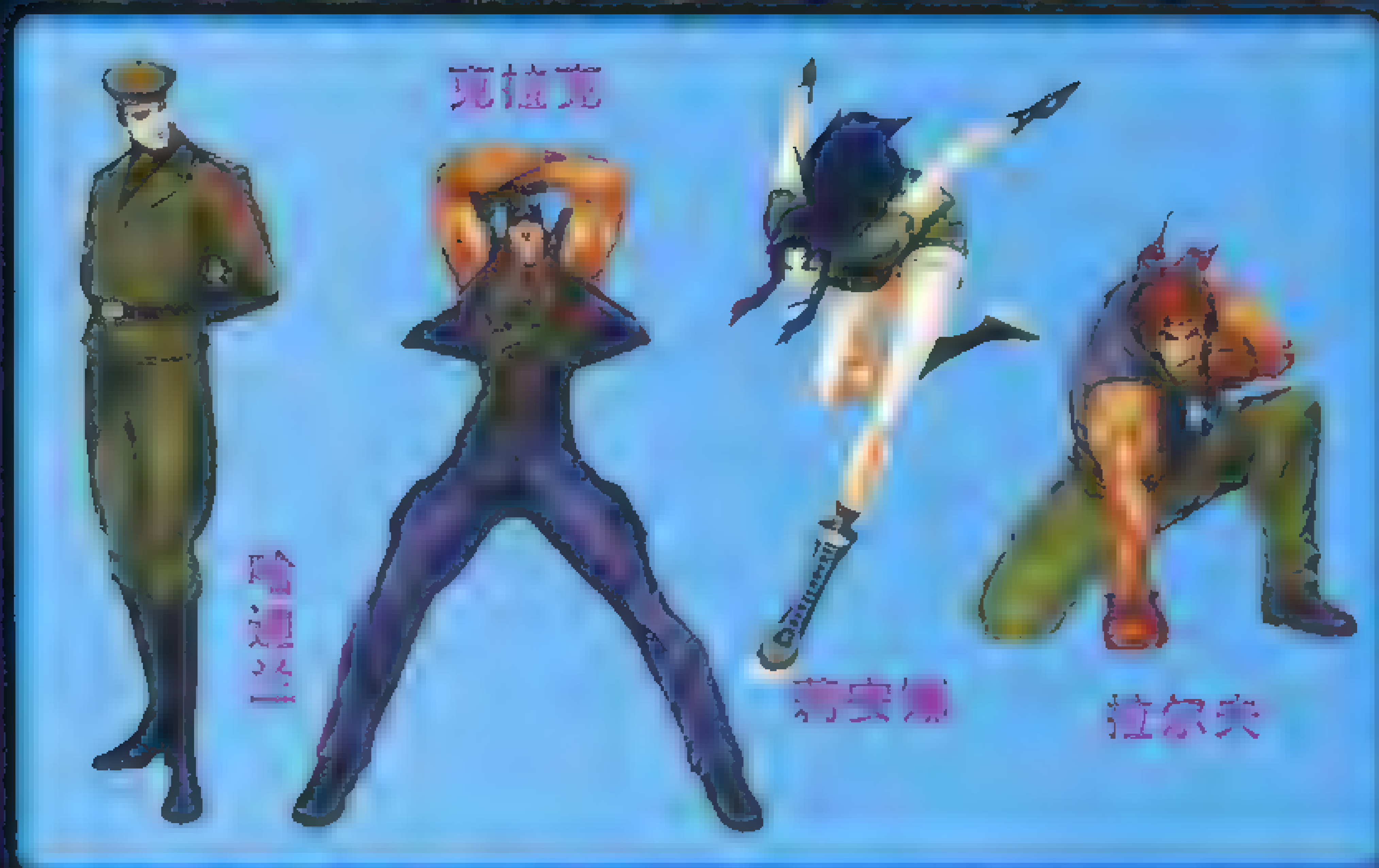
格斗技：无差别格斗流
生日：3月6日
年龄：19岁
国籍：墨西哥
血型：O型
身高：168cm
体重：很轻
爱好：50CC单车表演
喜爱的食物：龙舌兰酒、炒仙人掌片
擅长的运动：足球
讨厌的东西：赌博

安赫尔的名字看上去很像天使（ANGEL），其实不是，这位看上去似乎有些傻的大姐使用的技巧是无差别格斗技，说白了就是不知道是什么武术



THE KING OF FIGHTERS 2001

想你想到梦里头，梦的战斗决不结束！！！

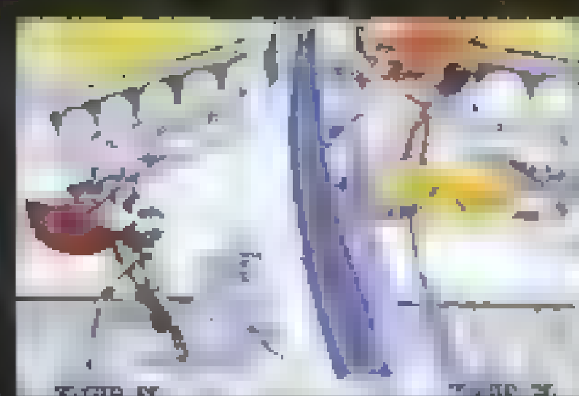


BOSS是一个叫"INGIS"的家伙，如果有最新消息，我一定会尽快告诉大家。

大家可以看出，这一代的人设不是由大家熟悉的森气楼来担当的，因为他已经跑到CAPCOM那边赚钱去了。个人感觉这一次的人设还不错，令看惯了森气楼作品的我有耳目一新的感觉。当然可以想象，肯定会有很多读者对此不满，甚至对《KOF2001》产生抵触情绪，"一看就不想玩了"，这也是情有可原的，毕竟每个人都有自己的审美观，你无法把自己的审美观强加于他人。不过我想人设对于一个FTG来说虽然很重要，但毕竟不是全部，关键还是要看游戏本身。

在《KOF2001》里援护攻击依然是战斗的主轴，不过这一次组队的4名成员并不一定非得是3名主力和1名援护，这就是本作系统的最大改变"Tactical Order Select System"。在《KOF2001》中作为主力和援护的人数是可以自由选择的，只要总数等于4就可以了，你甚至可以选用4名主力，不要援护。简单地说就是游戏者可以从4名角色中选择0～3名作为援护，剩余的角色作为主力出战。不过俗话说"双拳难敌四手"，主力越多肯定越占优势，游戏中对此当然要作出限制。EOLITH的作法很有些类似目前正红的《CAPCOM VS. SNK 2》，战术选择系统会影响到能量槽的长度和储蓄数量，而角色的攻防能力也会有变化。虽然EOLITH没有进一步说明，但不难猜出其中的三昧。大致说来，就是作为主力上场的队员数越多，上场角色的攻防能力就会越低，而能量槽的长度就会越长，储蓄数量也会越少。

弗克茜 FOXY





格斗技：剑术
生日：12月9日
年龄：25岁
国籍：委内瑞拉
血型：A型
身高：181cm
体重：61kg
爱好：养殖蜜蜂
喜爱的食物：FOIE GRAS（但从未吃过）
擅长的运动：剑术
讨厌的东西：支配者

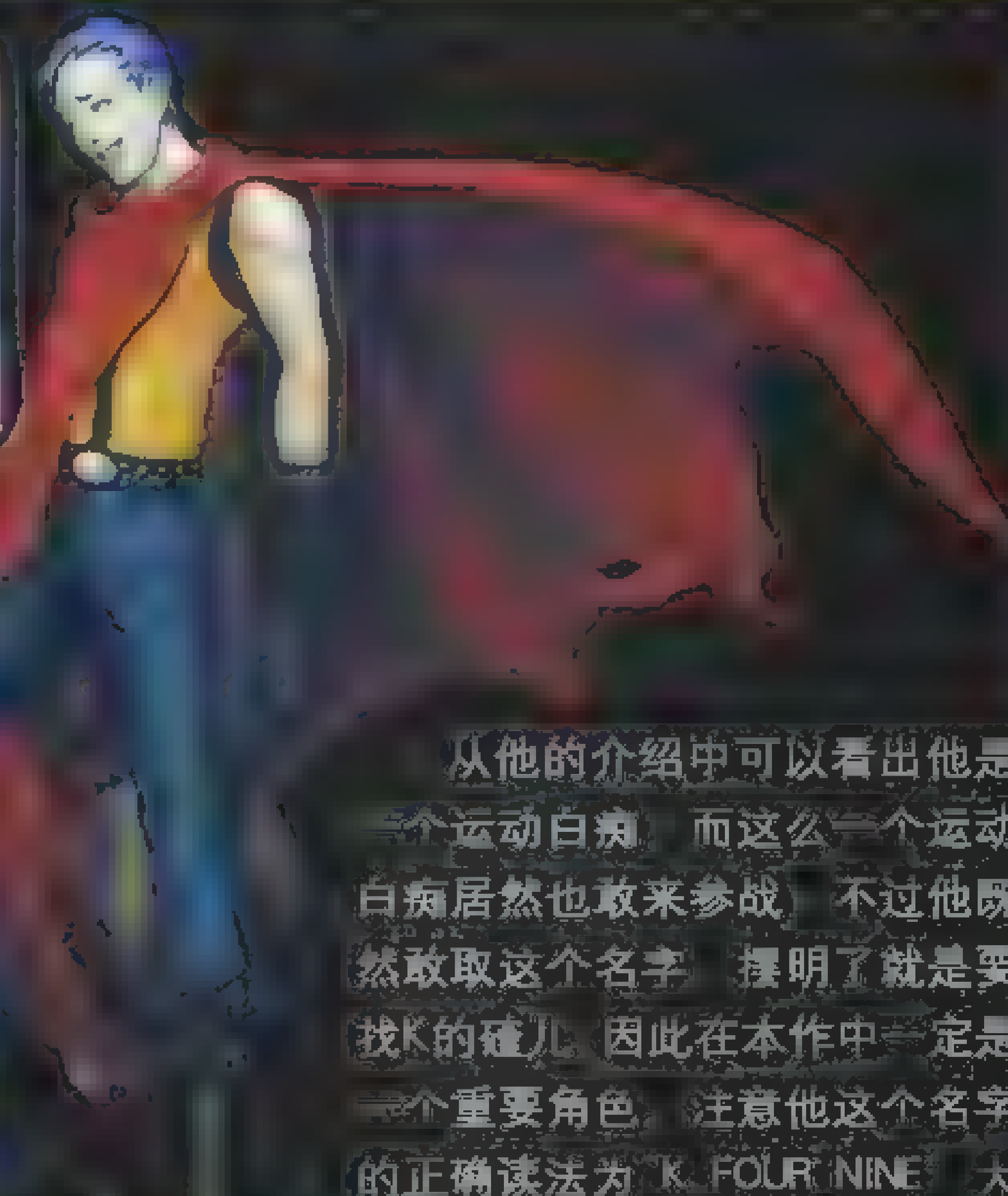
又一个明目张胆使用武器的家伙，犯规犯规！弗克茜的爱好很奇怪，而国籍居然是非常罕见的委内瑞拉。此人其实在《KOF2000》里已经出现过，只不过这一次是正式参战。手中既然有家伙，想必实力也差不到哪儿去。

英雄队	K'、MAXIMA、WHIP、麟
草雉队	草雉京、二阶堂红丸、大门五郎、矢吹真吾
八神队	八神庵、凡妮莎、赛斯、雷蒙
怒之队	莉安娜、哈迪兰、拉尔夫、克拉克
饿狼队	特瑞、安迪、东丈、玛丽
龙虎队	坂崎良、罗伯特、坂崎由莉、坂崎琢磨
女性队	京、不知火舞、四条雏子、李香绯
NEST队	库拉、弗克茜、安赫尔、K9999
超能队	麻宫雅典娜、椎拳崇、包、镇元斋
韩国队	金家藩、李珍珠、陈可汉、蔡宝健



K9999





格斗技：觉醒
生日：不明
年龄：16岁
国籍：不明（疑为日本）
血型：B型
身高：168cm
体重：58kg
爱好：单车
喜爱的食物：花生
擅长的运动：[illegible]
讨厌的东西：[illegible]

从他的介绍中可以看出他是一个运动白痴，而这么一个运动白痴居然也敢来参战，不过他既然敢取这个名字，摆明了就是要找K'的碴儿，因此在本作中一定是一个重要角色。注意他这个名字的正确读法为"K FOUR NINE"，大家[illegible]念成了"K NINE NINE NINE NINE"。

下期将会有更全面的报道！

文：慕容非

……“街霸”出了个方块GAME……

PS	NAMCO	PUZ	1～2人
	预定2001年冬		未定
CD-ROM	未定		

传说方块

几乎囊括了“传说系列”所有知名角色的方块冒险游戏紧急登场！



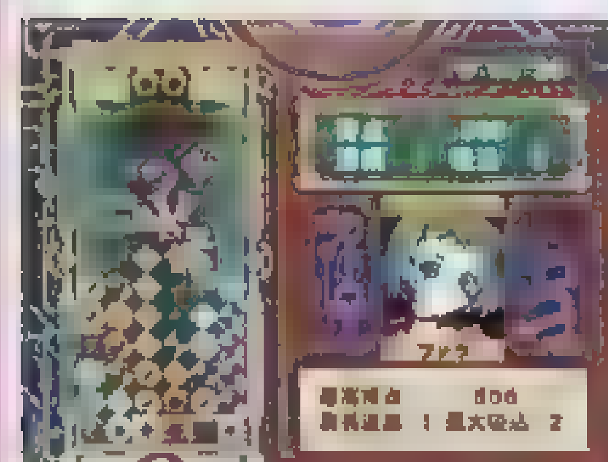
如今“传说”也不甘寂寞，那就使劲抄吧！呵呵。

大家都知道“传说系列”是一个时间、空间跨度都很广的游戏系列，本来在一部作品里的很多人都已经是老死不相往来了，但现在却出现了可以让这些八竿子打不着的角色在一起战斗的游戏了！吴公与慕琼之间的对决将不再是梦想……

由于游戏目前的完成度只有30%左右，因此我们能够获得的资料可说是很少很苍白的，但是凭借慕容非对方块游戏的广博知识，还是可以推断出不少东西来……哼哼。

游戏的系统——推测篇

首先，方块类游戏的目的只有两种，一是消，二是砌，这款游戏的目的是消去方块。



游戏中的方块有个很“传说化”的名字叫“晶灵石”。晶灵石又分成两种，方形的叫做“晶灵核”；球形的叫做“晶灵质”。（又让我想起了生物学了……）

将方块分成两种，那么游戏的规则应该就是像家用机的《心跳方块》了，这种类型的方块经常可以产生莫名其妙的“大逆转”的。我经常可以看到一些手忙脚乱的可爱小弟们在“临死”的时候被一阵疾风迅雷的反击连锁轰炸搞得双眼呈心状，顺带还要摆个POSE……对手在不知不觉中死于非命就是这种类型方块的最强特征，想赢的人在“精密的计算”和“良好的运气（直觉）”这两种素质中必须要具有其中之一，否则还是休息吧！因为光靠速度是不管事的。



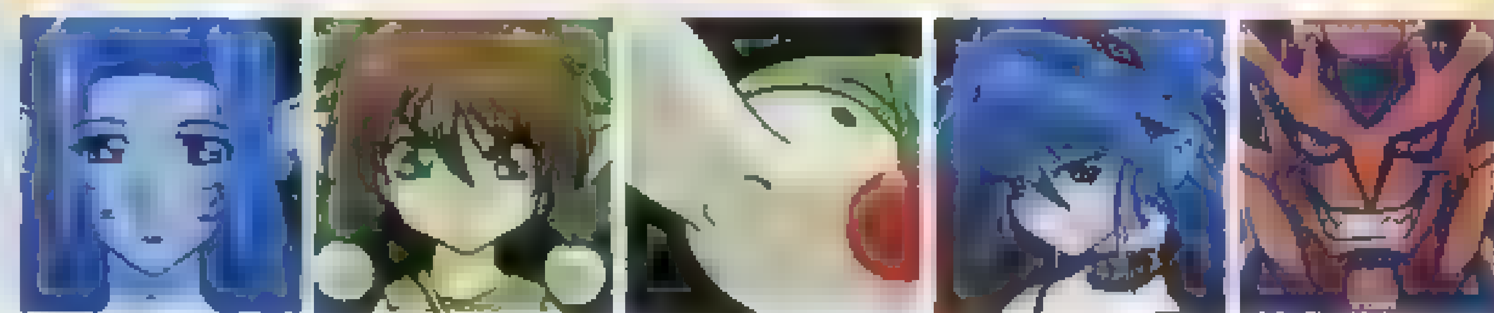
根据推测，基本规则应该就是晶灵核在周围方块发生爆炸之后就会变成晶灵质，而只有晶灵质才能直接发生爆炸。这两种方块分别对应《心跳方块》中的小球和大球。

方块分成4种基本颜色，也就分别对应“传说”中的几种晶灵，但是我所知道的晶灵应该是远远超过4种的……不知道NAMCO会怎样解决这个问题。

如果认真观察对战画面，就会发现在堆积方块区域的边缘处有4个很明显的槽，这其实也不是什么新鲜的攻击手段了，但是有一个特别之处是4条槽是对应着4种晶灵的，蓄满某一条槽就会发动特定属性的晶灵攻击！也许同时蓄满两条以上的气槽就会出现一些更强的高等晶灵攻击吧？这倒是一个比较吸引我的地方。

期待下一步的消息中……

游戏中会出现的几种晶灵（已经有5个了？）



在游戏中登场的豪华角色阵容



文：纱迦

幻想水滸伝 III

幻想水浒传III

PS2	KONAMI	RPG	1人
	预定2001年12月发售		未定
DVD-ROM	未定		

根据中国古代四大名著之一《水浒传》改编的RPG大作“《幻想水浒传》系列”终于推出了第三作。依然由KONAMI出品，依然有108位同伴等待着大家去寻找，各位没有PS2的玩家们请节哀吧。



炎之英雄

STORY

在广阔的绿色草原グラフランド上，生活着很多民族，他们彼此对立却又相互依存。

一天，カラヤクラン族族长的儿子休戈带着母亲亲笔所写的休战书来到ゼクセン联邦的首都。这儿正在为取得与グラフランド草原战争的胜利举行盛大的阅兵式。人们载歌载舞，沉浸在胜利的喜悦中。

然而阅兵式的主角ゼクセン骑士克莉丝却是一副闷闷不乐的表情。作为取得战争胜利的奖励，她被任命为骑士团的团长，以顶替在战争中牺牲的原骑士团团长。这本来是一件喜事，但她却正为这件事烦恼。因为克莉丝收到本国传下的命令，要她率领骑士团进攻曾经统一过草原所有种族的ハルモニア，搜寻那个已经失踪多年被称为“炎之英雄”的家伙和他的残党。而在阅兵式的观众中，有些人是从邻国ハルモニア偷偷混进来的，例如盖多和他那正在度假的边境警卫队。于是，休戈、克莉丝、盖多这三个立场不同思想不同的人的命运开始交织在一起了，但是他们自己并不知道。

NOTICE 真之纹章

[illegible]纹章不仅可以长生不老，还能够得到巨大的力量。在《幻想水浒传》和《幻想水浒传 II》中都是[illegible]个纹章通过吸食拥有纹章者亲人的[illegible]世之纹章，又分为[illegible]生命，不过要想得到真之[illegible]



选择不同的角色后发生的事件也有所不同。

波澜壮阔的《幻想水浒传III》一共有三位主人公，这三位主人公的身世背景各不相同，他们都有自己的理想和目标。因此对于同一件事情，他们往往会有不同的看法。这有点像黑泽明的《罗生门》，为了完整地了解整个故事的情节，玩家需要随时变换所操纵的角色，从各个角度来观看剧情的发展。通过这个角色转换系统就可以达到这个目的。

整个游戏的剧情被分为若干章节，每一章结束的时候玩家就可以自由地选择自己下一章想操纵的角色。由于所操纵的角色发生了变化，不但玩家可以从不同的角度来观看剧情的发展，而且游戏的难度也会发生变化。正所谓“各为其主”，有时候几位主人公的目的有可能是完全对立的，这时候操纵谁进行游戏就有讲究了，谁胜谁败都会对其他几位角色的剧情产生一定的影响。而且可以肯定的是这必然会关系到同伴的加入，真是太复杂了。看来这款游戏相当耐玩呀！





这就是每一章之间的分歧点，赶快作出决断吧！

NOTICE 主人公不同，视点也不同！

[illegible]

休戈的视点

[illegible]

克莉丝的视点

[illegible]

盖多的视点

[illegible]

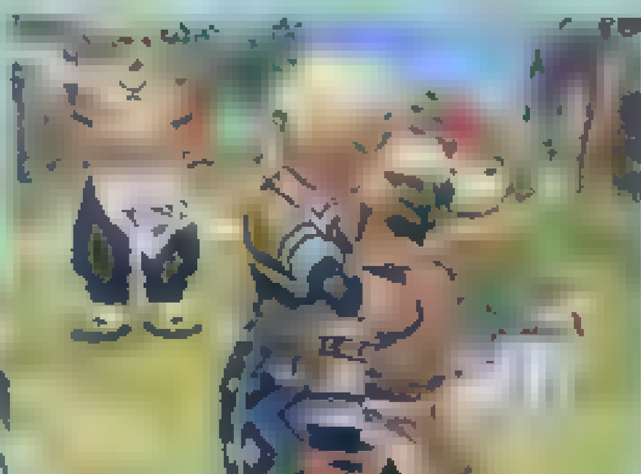

对话窗口令人耳目一新，不愧是出自石川史之手。

出生在グラフランド大草原的他，贵为カラヤクラン族族长的儿子，承袭了母亲的全部武艺，在整个大草原都小有名气。这次他奉母亲之命，怀着悲愤的心情带着休战书到邻国ゼクセン求和。

位于大陆西部的グラフランド大草原是休戈的故乡。カラヤクラン族本来是一个游牧民族，居无定所，一年四季都在大草原上游荡。直到最近才开始从事畜牧和农耕，于是开始定居。看到这样的设定就使人想到过去的蒙古族，极度期待休戈的故事！




ジョー军曹是休戈的前辈，也是他的战术老师。

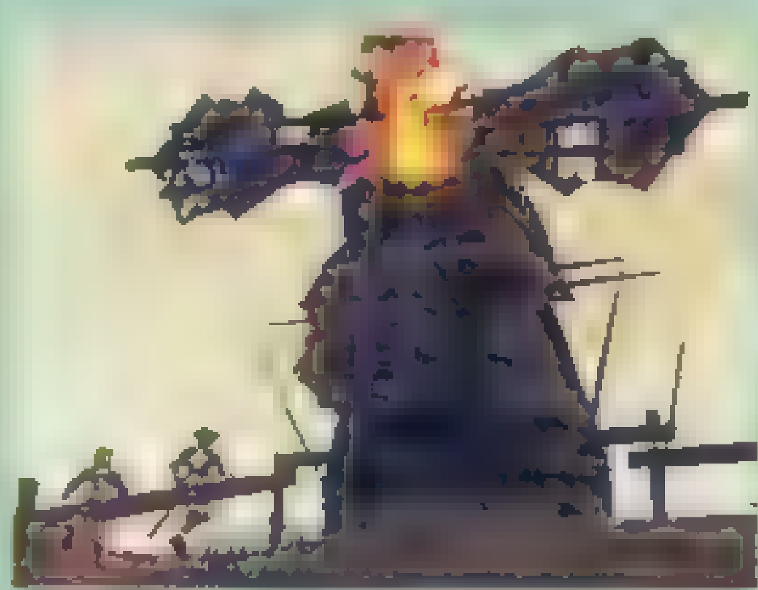

休戈的母亲是曾在前作中登场过的露西娅，还记得她吗？


休戈的同伴似乎都……都不是人呀！

カラヤクラン族族长露西娅之子

休戈


出生地：


架着人的风车，这代表着什么呢


克莉丝的部下非常优秀

她原是联邦骑士团的成员。在一次战斗中，团长和副团长相继战死，由她临时指挥作战，最后奇迹般地获得了胜利。因此，联邦议会便任命她为骑士团团长，不过这并非她的本意。

ゼクセン骑士团团长

克莉丝


出生地：ゼクセン联邦首都
ビネ・デル・ゼクセ

克莉丝出生于ゼクセン联邦的首都，这里也是大陆上最繁荣的城市。ゼクセン联邦是个新兴的国家，拥有很强的军事实力。由于有克莉丝的奋战，联邦军打败了グラフランド大草原上的势力。在《幻想水浒传III》的故事中，ゼクセン联邦无疑起着举足轻重的作用。



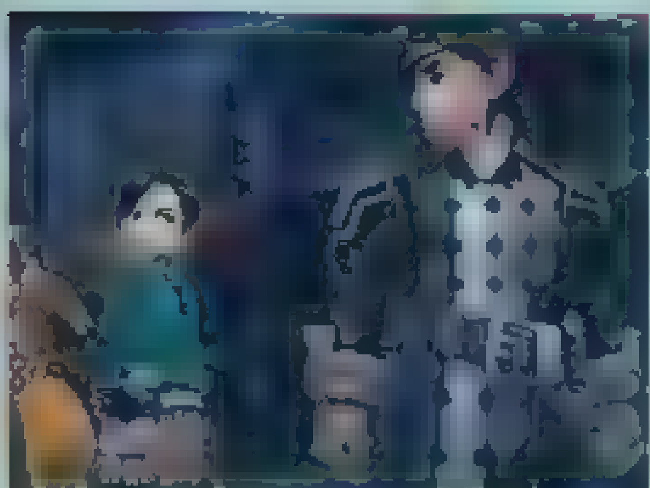
白之骑士克莉丝

他出生于神秘的国家ハルモニア，现为ハルモニア警备队中最优秀的第12小队的队长，专门接受绝密行动任务。快到40岁的他是游戏3个主人公中年龄最大的。

ハルモニア边境警备队队长

盖多


出生地：……神圣帝国领土


盖多和她之间一定有着某种非常微妙的关系。

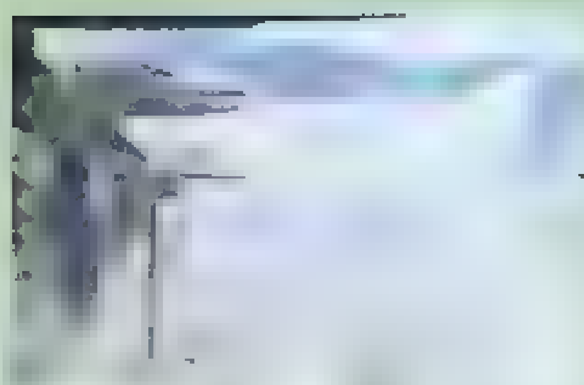

她是小队中惟一的女性，有着美丽的容貌和强大的实力。


小队里的队员彼此之间很爱抬杠。


谜之人物正在下达命令。

ハルモニア位于整个大陆的北部，在"I"和"II"里它一直都是一个十分神秘的国家。ハルモニア拥有很强的军事实力，并有着对外扩张的"光荣"传统，和真之纹章有着莫大的关系。盖多的警备队就驻扎在ハルモニア的处女地カレリア上。

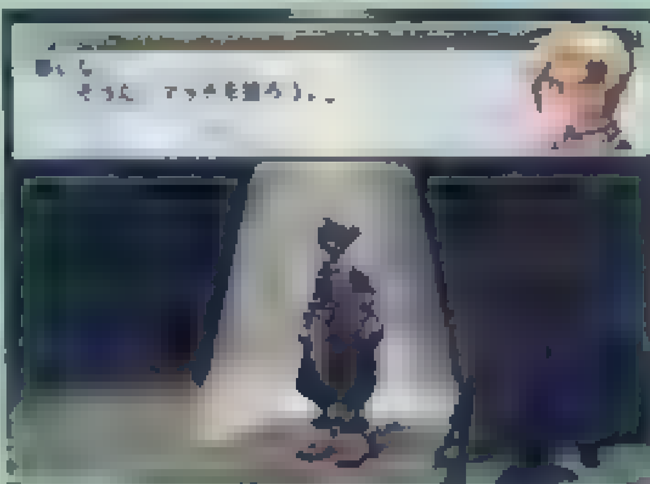
大本营系统





抬头就可以看见蓝天的露天澡堂，相信是男性专用的吧——那只小鸭子真可爱

“《幻想水浒传》系列”的最大魅力就在于找齐所有的108位同伴，而它与中国古代小说《水浒传》惟一的共同之处也就是这点。如果游戏中只能找到8位同伴，说不定这个系列就改名叫《幻想八仙过海》了。不过如果找到108位同伴只不过是为了从中挑选几位来参加战斗的话，这个设定就有些无聊了，幸好KONAMI早已料到了这一点。这108位同伴和正宗《水浒传》一样，个个都身怀绝技。除了具有战斗能力外，有很多同伴拥有一些特殊能力。当你把他罗致帐下后，你的大本营里就会增加一些设施，这些设施对你的宏伟事业有着莫大的帮助，你还可以在里面玩到很多有趣的迷你游戏。



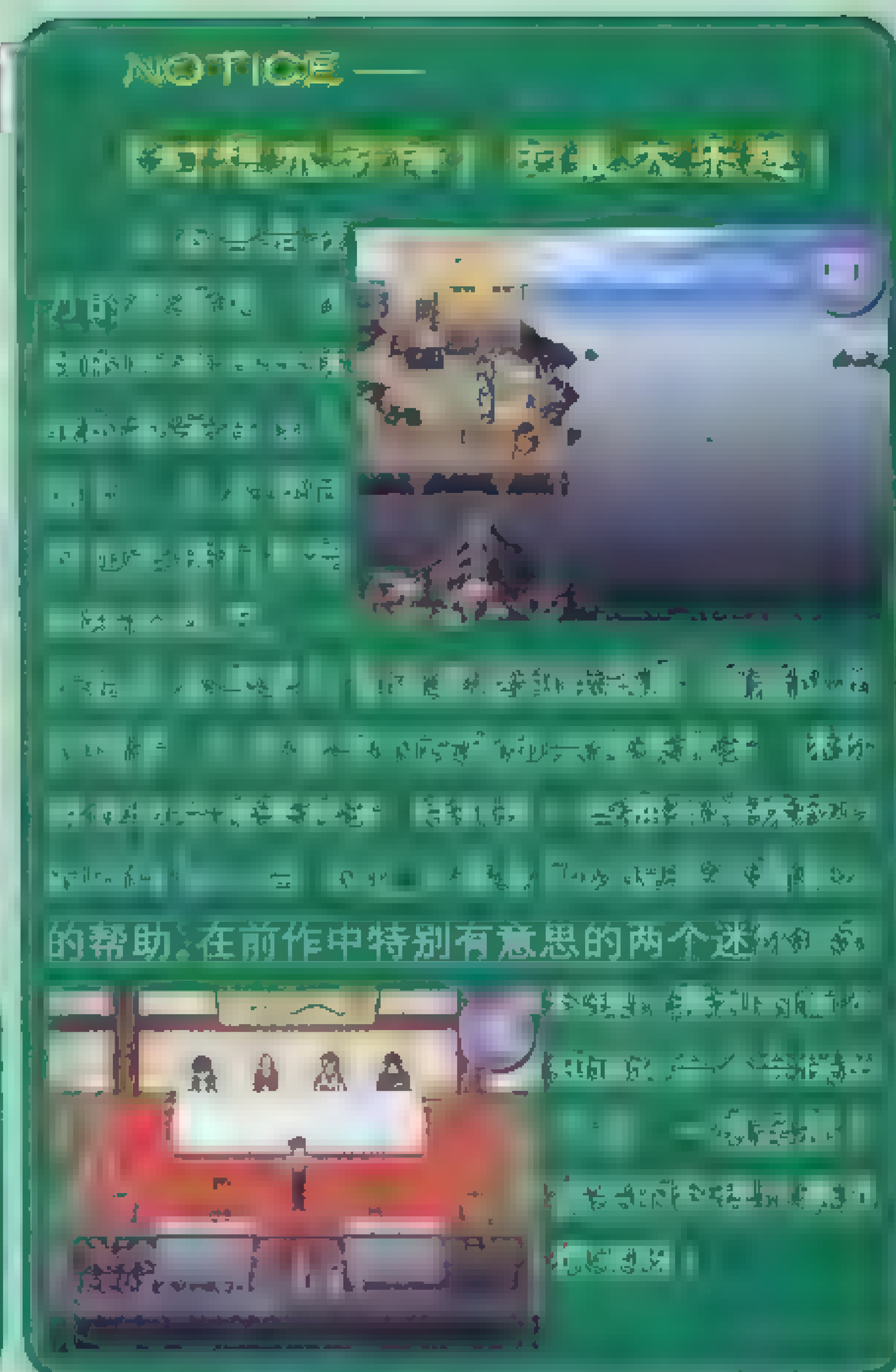
休戈正在演戏，从剧情来看好像是安徒生的《卖火柴的小女孩》

从目前公布的画面上大家可以看到露天澡堂和大歌剧院这两个设施，目前还不清楚这两个设施能派上什么用场，不过对于玩过前两作的玩家来说心中应该已经大致有数了。

NOTICE —

上去更加美丽了

NOTICE —



的帮助。在前作中特别有意思的两个迷

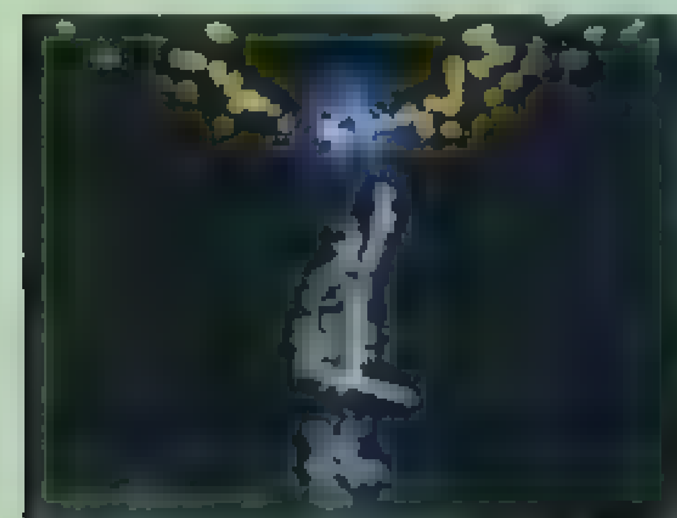


战斗系统

只要玩过前作的人一眼就可以看出这次的战斗画面有什么变化。没错，战斗画面由原来的2D变为了3D！前作采用的是斜45度角的2D战斗画面，视点只能平行移动，现在看来有些死板，而改为3D之后视点就可以任意变换了。这不能不说是一种飞跃。此外大家还可以看出输入指令的画面也发生了相当大的变化。



↑一由2D进化到3D，画面更美了！采用3D的另一好处就是敌我双方的动作更加丰富了



正在吟唱魔法的塞多。由于战斗画面变为了3D，所以所有的角色都要用多边形来表示，想起来就觉得壮观——“《幻想水浒传》系列”又向前迈出了一大步。

在“《幻想水浒传》系列”里，RPG里必不可少的要素——魔法被封印在一种叫作“封印球”的东西里，而要使用封印球就得靠解放纹章的力量。这个设定在《幻想水浒传III》里依然存在。

为了表现PS2强大的机能，这次公开了很多非常华丽的魔法画面，看上去确实感觉不错，其中还有一些新魔法。有了新魔法也意味着将会有新纹章登场，这将有助于“《幻想水浒传》系列”的死忠玩家更进一步了解整个系列的来龙去脉。

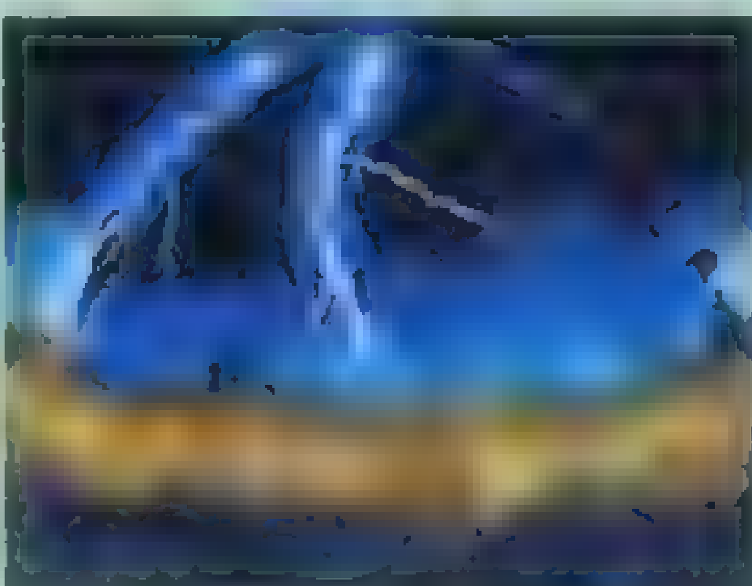


这个魔法在前作中也出现过，不过表现力就差得远了。这就是战斗画面采用3D后的好处，给人感觉威力比原来要强上很多，不过实际上就



全新的输入指令画面，这意味着战斗中将会有新系统出现

前作中角色的等级上升后，魔法的等级也会随之上升。此外各角色对纹章还有一个合不合适的设定，如果合适的话魔法的攻击力也会上升。这些设定相信在本作中都会继承下来。此外还要把角色的智能、魔法的熟练度等因素考虑在内，实在是够复杂的。不过从画面上看这些魔法的威力相当惊人，想必这次魔法的攻击力会得到大幅提升吧。



还有一点值得注意的是，在前作的战斗中，既有群殴型的战争模式，又有一对一的单挑模式。通常的战斗方式都是战争模式，这种模式包含有很多SLG要素，只要完成任务就可以胜出。不过有些特别的战斗中会出现单挑模式，这种战斗方式多发生在特定的角色之间，胜利条件是将对手的HP减至零。相信在《幻想水浒传III》中依然会有单挑。

最后大家看看这两个画面，一个是克莉丝骑在马上使用她的“一刀两断”刀法，另一个是休戈和他的鹫狮伙伴。据分析在本作中很有可能出现协力攻击的动物系角色。游戏的主要负责人村山吉隆先生告诉大家本作CPU的智能会有很大提高，相信就是这个意思。



NOTICE —

龙之纹章	为龙洞骑士团团长ヨシュア所得
司生死之纹章	为《幻想水浒传》主人公所得，又名“SOUL EATER”
月之纹章	为吸血鬼シエラ所得
创世之纹章	辉之盾为“II”的主人公所得，黑之刃为ジョウイ所得
夜之纹章	为ビクトール所得，已化为星辰剑
门之纹章	共有两枚，出口侧不明，入口侧为レックナート所得
真之风之纹章	为ルック所得
兽之纹章	下落不明，在“II”中为ハイランド王国所有
真之土纹章	为神官将ササライ所得
霸王之纹章	下落不明，在“ ”中为赤月帝国皇帝所有
圆之纹章	为ヒクサク所得，作用不明

文：GOUKI& 邪魔天使



三上真司：CAPCOM第四开发部部长，1965年8月11日出生，闲暇时的兴趣爱好是欣赏电影以及收集时钟，1996年担任了《生化危机》PS版的导演工作，充分发挥了他非凡的才能，游戏大获成功，之后以制作者的身分负责《生化危机2》、《生化危机3》的开发工作，时隔5年之后，他再度亲自担任NGC版《生化危机》的导演工作，将这个游戏系列带上一座新的高峰。

biohazard®

生化危机

【专访《生化危机》之父三上真司】

2002年3月22日	《生化危机》	重新制作
2002年秋季	《生化危机0》	系列新作
未定	《生化危机2》	移植
未定	《生化危机3》	移植
未定	《生化危机 代号：维罗尼卡》	移植
未定	《生化危机4》	系列新作

◆为什么选择NGC？

◆NGC版的《生化危机》强调的是……

◆《生化危机0》与《生化危机4》的开发进展情况

◆重新制作的《生化危机》与旧作在剧情方面会有不同吗？

在CAPCOM于9月13日公布了NGC独占《生化危机》全系列的消息之后，不少人就直接表示“将在《生化危机》推出的时候购入NGC！”以目前NGC的发售情况来看，似乎决战真的是要等到明年才能打响……将高年龄层的《生化危机》全部制作在NGC上的确是需要一些很独到的见解呢，通过这次对三上真司先生的访问，也许我们就能够找到真正的答案。

更加强调“生动感”的《生化危机》

——看到了《生化危机》战略发表会上公布的《生化危机》NGC版的影像，真的是很震撼人心呢！

三上真司：那当然，和PS版的相比，确实有很大的不同。

——当初看到PS2版的《维罗尼卡》的时候，就感觉还不错，不过还是没有达到让我吃惊的地步啊（笑）。但是这次当我看到NGC版的《生化危机》的时候，感觉就完全不同了，简直就不是一个级别的嘛。你在发表会上曾经说过这次NGC版的《生化危机》更加强调“生动”的感觉？

三上真司：是的。

——通过公布的游戏画面，我确实感觉到了NGC版的“生动感”。当我看到那些丧尸眼珠的转动、口型的变化以及游戏光源的处理时，就深深地吸引我了。特别是我看到一幕丧尸在地板上移动的场景时，那种生动的表现真是栩栩如生！

三上真司：是的，从开发《生化危机3》开始，我们的背景制作小组就强调了这样的品质表现。

——是吗？

三上真司：他们所要表现的、追求的那种品质这次终于可以在NGC上表现出来了！他们最擅长的是通过光明与黑暗的对比来给玩家一种全新的视觉感受。对于在制作这种刺激性画面方面，他们是非常有信心的。

——是的，这种感觉确实非常不错，像丧尸这种很“生动”的行动玩家似乎都能“感觉”得到呢！

三上真司：这也是开发小组的目的之一（笑）。他们一边翻着很恐怖的画册一边吃着三明治……

——（大笑）

三上真司：《生化危机》的主角其实还是丧尸，经过多次反复的精心制作，达到了一种前所未有的效果。甚至可以将丧尸的内脏立体地表现出来。我们的制作人员在制作成这样的效果之后还得意地把我叫过去看呢！

三上真司：在制作丧尸的衣服质感方面是非常辛苦的，最初他们是在模拟器上直接制作，但是很难产生那种生动的影像效果，最后他们就买来一些布料铺在公园的空地上涂上一些泥浆和血，然后把它们拍摄下来，最后才达到今天你看到的这种效果。

——是吗？

三上真司：你是不是感觉这种制作非常有水准很地道吧？（笑）

三上真司：我自己也参与了这一部分的制作，检查这些布料下垂的质感。不过制作组的那帮人还把我摆弄了半天，叫我穿上不同的衣服摆出很多稀奇古怪的造型。

——从技术方面来看，这种制作方法的确是非常有新意的，而且这种“手工制作”的感觉也确实达到了预期的效果。

三上真司：嗯，是的，这种“手工制作”的感觉确实是体现出来了。

——我看到森林中的那些草木随风摆动，感觉非常真实，这种场景是以前的游戏中所没有看到过的。

三上真司：是的，这是背景动画。一般在制作这种“临场感”的时候，首先都会制造一些雨啊、尘土的真实表现。

——是的。

三上真司：但是这些制作还是有一些差别的。在制作《生化危机4》的实验性影像的时候制作小组就已经进行了多种多样的尝试。最后得出一个结论就是“单独的某一要素是不能够完全表现出临场感的，而是要将草木等多种要素揉合起来才能产生一种整体的临场感觉。”

——原来是这样的。

三上真司：在这种情况下，就有必要为游戏制作一些新的舞台了。在制作NGC版的《生化危机》时我们发现单单只是游戏中的主舞台“斯宾塞古堡”是很难表现出我们所追求的“临场感”和“生动感”的。于是我们就制作了一个全新的以野外场景为主的舞台。而实际上这些场景是有秘密通道与主舞台相连的，在这个新舞台里还会出现一些奇怪的丧尸和怪物。

——是吗？

三上真司：是的，我们在表现这种“生动感”的时候最重要的就是如何体现“空气的感觉”。

——是“空气感”吗？

三上真司：为了能够体现让人如身临其境般的“空气感”，我们就不得不牺牲对画面华丽的追求。当酷热的盛夏来临的时候，我们所能感觉到的就是地面升起的蒸气、身上流淌的汗水……在现实生活中，我们感受到的就是这些。但是要在游戏中制作出这种写实的场景就非常困难了。最初我们打算带给玩家的是一种“精美画面”的感觉，但是画面精美归精美，画面还是“死”的，没有生动感。

——是的，这是一种“无机质”的感觉。

三上真司：是啊，如果制作得过于精美，那么现实中所发生的这些事情就不可能表现出来了，这种画面停止也给人一种“时间停止”的感觉。

——是的，是的。



三上真司：如果那样的话感觉就非常差了，现在大家所看到的画面是最近才制作出来的。

——明白了，公布的影像中有一段巨大的扇叶转动使得光影不断变化的场景，我看到这个场景时就会有一种地面潮湿、空气滞流的感觉，有一种令人难受的压迫感，而在森林舞台中，草木是随风摆动的，而且还有浓雾弥漫，似乎会有什么怪物从草丛中窜出来一样。

三上真司：这些地方正是作为一款恐怖游戏画面表现最为精细的部分。

为什么选择NGC？

——现在我想问一下关于NGC的问题。在发表会上，你说只要拥有一台主机就可以玩到所有的游戏（《生化危机》），那么你们为什么选择NGC呢？

三上真司：与其说是选择NGC作为平台来开发，倒不如说是因为我们和任天堂的宫本先生对游戏有同样的看法。可以说这就是我们选择NGC的最大理由。从某种意义上来说，作为游戏制作人，我们有很多很多的共鸣。

——你和宫本先生说的都是一样的，你们所强调的游戏不仅看上去非常有趣，而且要玩起来引人入胜吧。

三上真司：我认为游戏的最高形态可能是不断尝试之后的一种结果。游戏发展到今天，我认为是从重视视觉转变到重视触觉，更加强调触觉的娱乐性。

——原来如此。我看《生化危机》时就感觉像一部电影一样，而实际玩起来则觉得游戏性也是非常强的。

三上真司：是的，用一句话来说"所谓恐怖就是看上去恐怖，玩起来更恐怖"吧。"1"就是这样一款游戏，它能带给你、带给玩家的是一种电影所不能达到的那种投入感，只有通过游戏才能体验到。这也是我们推出这款游戏的价值所在。

——嗯

三上真司：NGC可以说是专门为真正喜欢游戏的玩家而制作的。也就是满足玩家所想要的一台主机。我们也是专为所有的真正喜欢游戏的玩家制作游戏的。放眼5年或者10年以后，相信CAPCOM所提供的游戏都是制作最精良、品质最高的。这也是我们必将持续的一种路线。能够得到所有玩家的信赖也就是我们最大的心愿了。

——决定和真正的玩家一起往前发展

三上真司：在哪里倒下，就从哪里爬起来！

——（笑）

三上真司：如果世人都说不再需要我们了，那我们就必须重新慎重考虑了。

——是的，作为一个公司来说，这是一个很大的决定

三上真司：嗯，我们经营的原则不是追求数字，而是以制作最大程度满足玩家需求的作品为目的，希望我们的作品能够得到大多数人的认可，满足更多人的要求。任天堂在这一点上是和我们一致的，这也正是我们选择任天堂的原因。

——非常有说服力呢

攻略方式发生变化

——在主舞台"斯宾塞古堡"里，道具的配置是否发生了变化？

三上真司：基本上来说古堡中道具的配置没有什么太大的变化，但是攻略的方法就有很大改变了

——是吗？

三上真司：在剧情的前后呼应方面，应该是没什么问题的。在剧本的逻辑思维以及衔接方面会做得更严密。

——看到这个画面就有一种"这是一个全新游戏"的感觉。而且攻略的方法也发生了变化

三上真司：攻略的方法大约是改变了70%吧！

——竟然有这么大的改变？

三上真司：其实只要知道攻略要点，清楚在什么时候该去哪里就不会感觉游戏太麻烦了。

——原来是这样，这么说NGC版的基本上接近于一个全新的作品了？

三上真司：**是的，正因为我们是重新制作，才会给大家这么一种感觉。对了，游戏的标题也发生了变化呢。**

《生化危机4》发生的巨大变化

——《生化危机2》、《生化危机3》以及《维罗尼卡》都要移植吗？

三上真司：这三部作品已经决定移植了。现在《生化危机4》正在制作调整中。相信这部作品是许多玩家所期待的。但是请大家再等一段时间吧。《生化危机4》能够给人一种不同于系列前作的恐怖感觉，一种新的恐怖感觉。在世界观、出场角色方面与前作多少有一些联系，但是具体有多少联系呢？这就是由制作"4"的人来决定了。

——"4"都是由哪些制作人员来负责的？

三上真司：这是我们公司的秘密制作小组，他们可是非常优秀的。对于这部作品的计划，我们已经花了很长的时间，最终的目的就是想给大家一个全新的"《生化危机》感觉"。

——是吗？好像宫本先生也说了这帮游戏制作人都是一群很了不起的家伙们呢。作为专业的游戏制作人来说，他们的制作态度是非常精细、严谨的。

《生化危机0》是怎么样的？

——现在我们谈谈《生化危机0》，好像在发表会上没有介绍吧；

三上真司：是啊，在发表会上忘了说了（苦笑）。

——是吗？那么是按照"1"、"0"、"2"、"3"、"维罗尼卡"、"4"的顺序推出吗？

三上真司：是的。"1"在近期就会推出。相信"1"推出以后不到一年就会推出"0"。

——是这样啊

三上真司：《生化危机0》是很不错的哦，游戏从列车上开始，而且游戏背景都是一些非常不错的动画，很有动感。会出现桌布的晃动、酒杯的摇晃等细节的描写，然后就进入了隧道……

——室内比较阴暗，从窗户往外看隧道里面却感觉比较明亮

三上真司：是的，在这种地方突然出现丧尸一定会让玩家"哇"地大叫一声吧！在系统方面和以前的《生化危机》其它作品都是不一样的。游戏需要频繁改变角色推进游戏，所以这种玩法就有好多种变化

——哦，原来如此

"《生化危机》系列"相继发售

——在近期可能会先推出"1"和"0"，那么此后是否就会相继移植"2"、"3"和"维罗尼卡"？那么《生化危机4》的发售日会在什么时候确定呢？从"1"到"4"全部推出，这个时间跨度是3年还是5年？

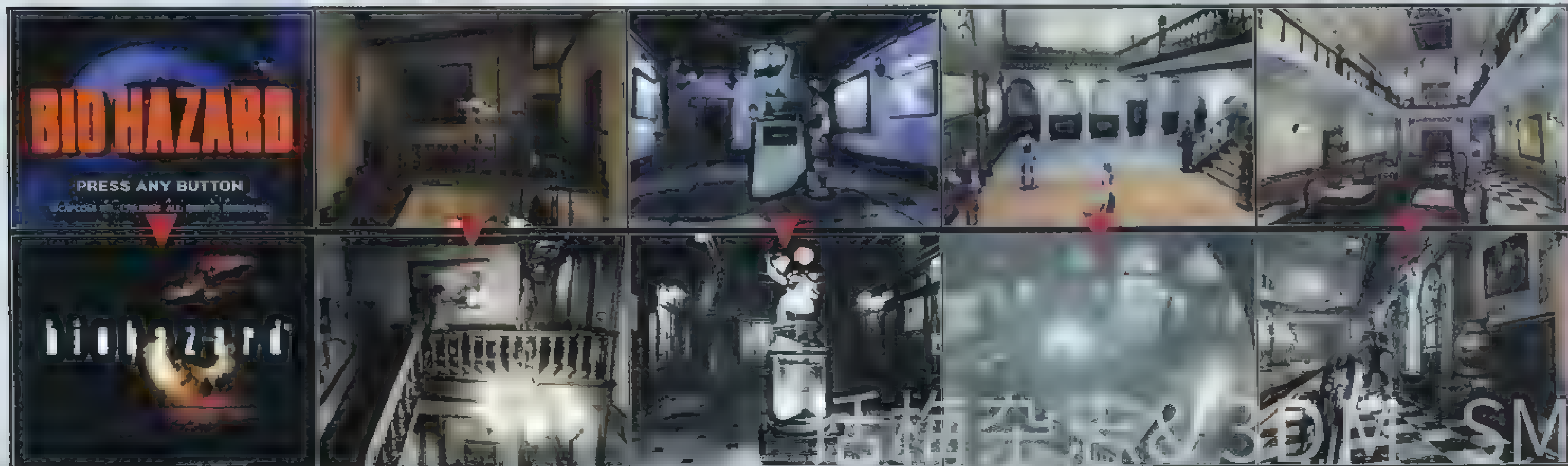
三上真司：你问得太性急了吧，你要说"几年"我就回答是"X年"。

——"X年"？你打算让玩家等多久啊？

三上真司：我可没想过等到大家把《生化危机》全部买齐之后才推出"4"。我们会在适当的时候推出"4"的。具体时间就是"X年"。

从"BIO HAZARD"到"biohazard"的进化！！

"有比较才有鉴别"，重新制作的《生化危机》到底有多强？不管你有没有玩过PS版，看看下面的比较图你就会盼望2002年3月22日快点来到了。



PS2	NAMCO	3DFTG	1～2人
	未定		未定
未定	未定		

文：SOUL

铁拳4

《铁拳4》魅力隐藏角色追踪报道！

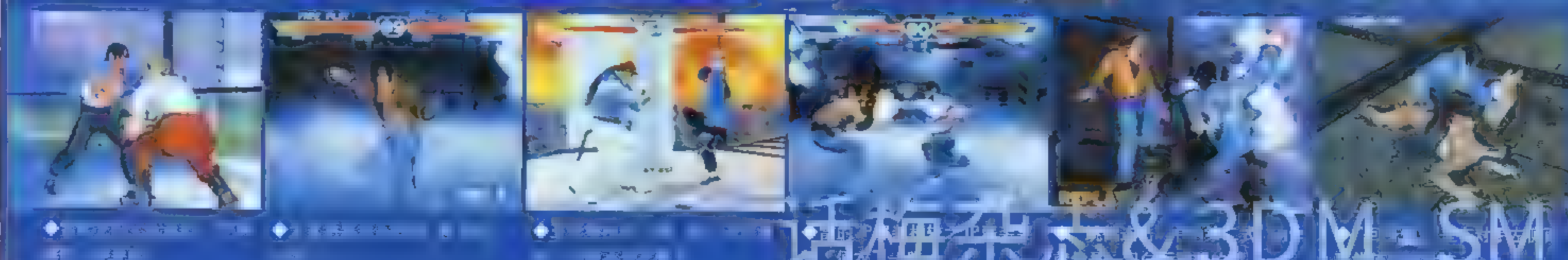
NINA WILLIAMS 尼娜·威廉姆斯 24岁






LEI WULONG 雷武龙 47岁



终于揭开了神秘的面纱！

超酷《铁拳4》

角色登场









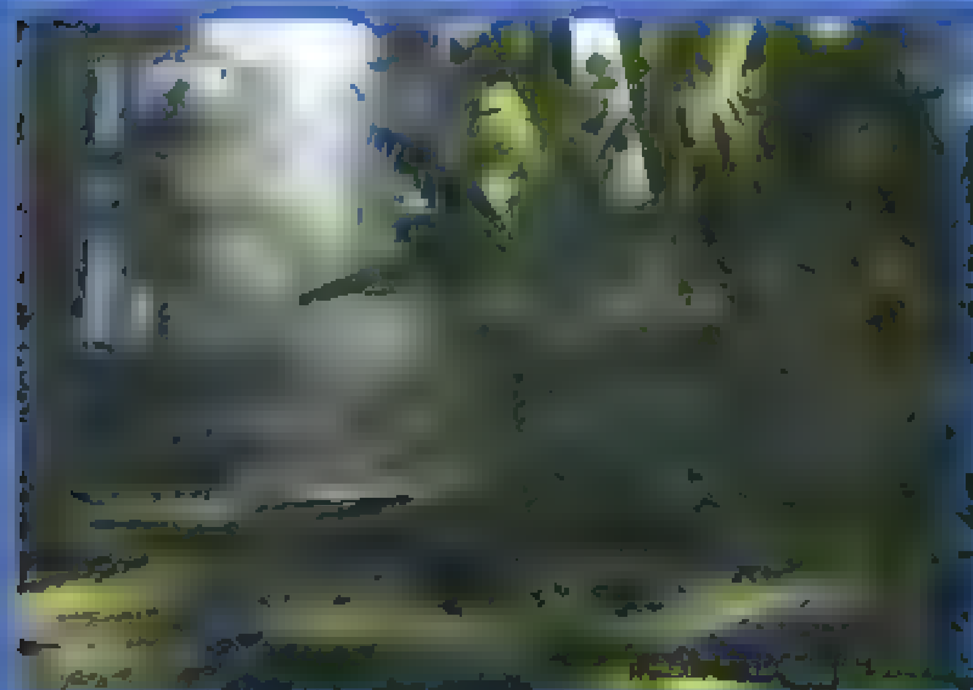
BRYAN FURY 布赖恩·弗瑞 31岁



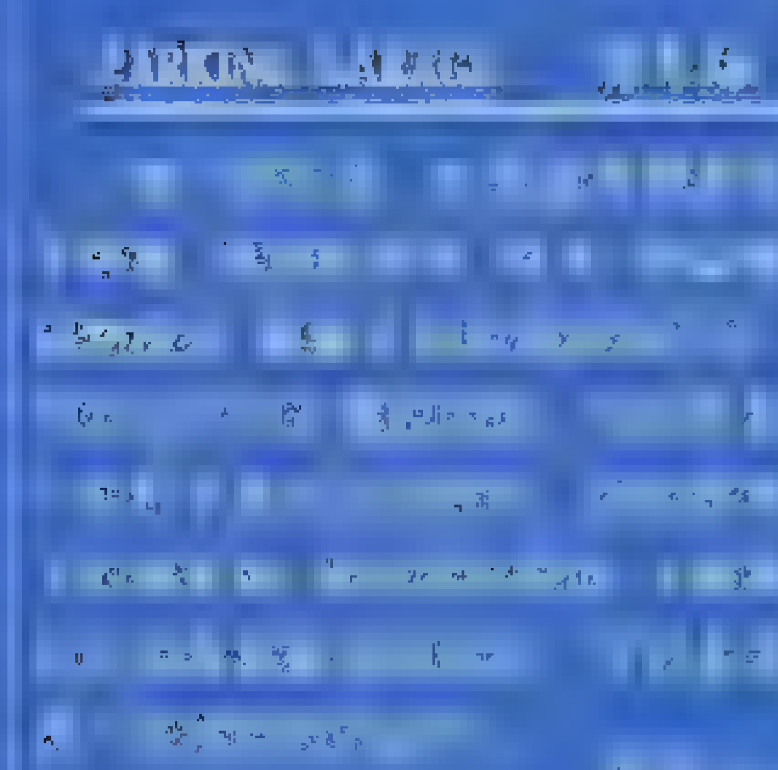


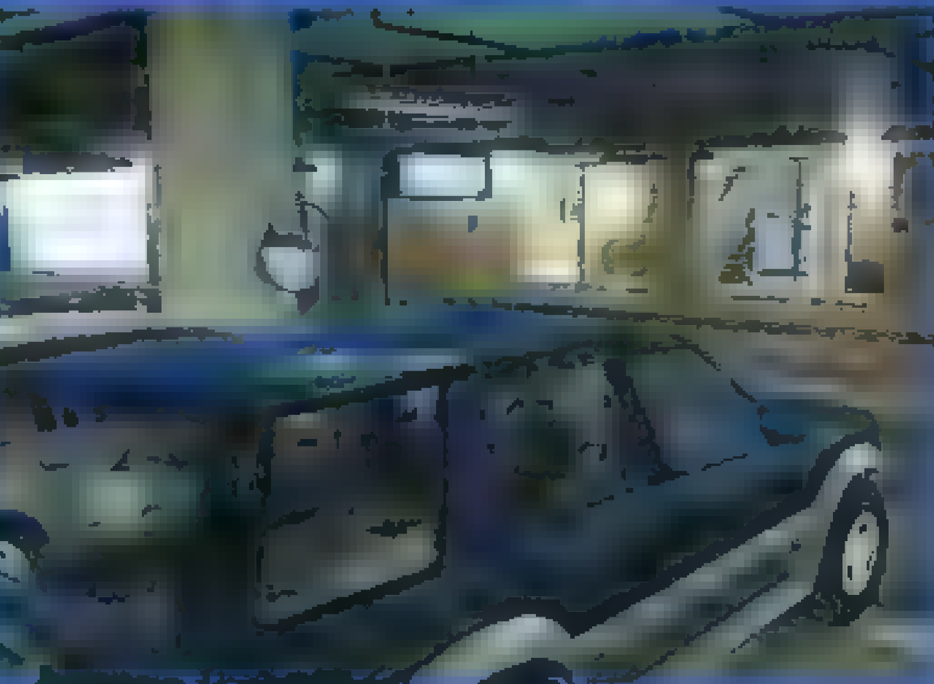


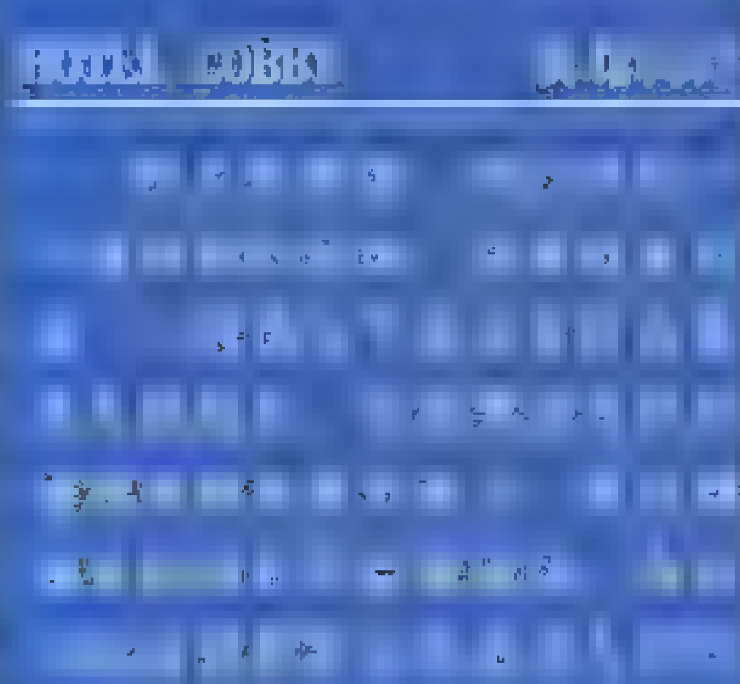
《铁拳4》场地介绍

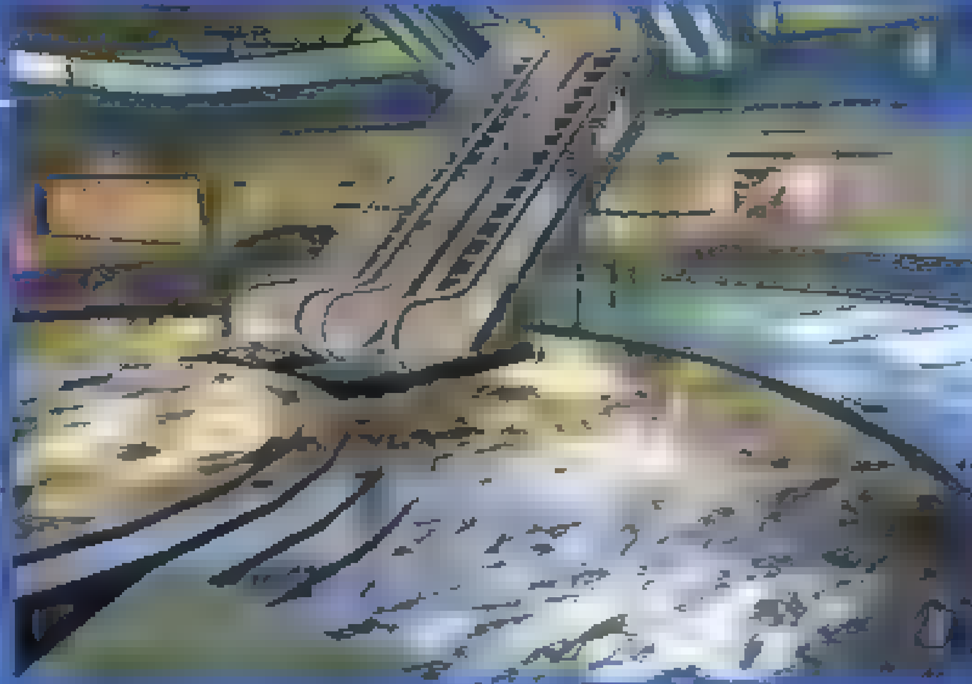












文：ACE飞行员

PS2	SCEI	ACT	1人
	预定2001年11月发售		未定
DVD ROM	未定		

杰克和达斯特 旧世界的遗产

《古惑狼》制作小组原班人马倾力演出

众所周知，由于环球影业有限公司收回了《古惑狼》的版权，这就决定了"《古惑狼》系列"已经不再是PS2的独占游戏。虽然环球影业有限公司旗下的Traveler's Tales正在开发PS2版的《古惑狼4》，但是SCEI已经不能保证"《古惑狼》系列"就不会出现在其他机种上。为了树立全新的游戏品牌，SCEI旗下的强力游戏开发公司Naughty Dog（原"PS版《古惑狼》系列"开发公司）重新抖擞精神，年底就会在PS2上推出一款完全原创的动作冒险游戏《杰克和达斯特 旧世界的遗产》。


↑嘿哥们，现在咱们该去哪儿了？



官方认可的超级大作

说到《杰克和达斯特 旧世界的遗产》可能许多的玩家都会感到陌生，但是这绝对是一款不容许错过的游戏。相信很多玩家在玩过PS版的《古惑狼》之后都被其优异的画面表现和丰富的游戏内容所深深地吸引。游戏开发公司Naughty Dog的超群制作实力也就可见一斑了。为了对抗现已发售的NGC和11月即将发售的XBOX，SCEI一定要拿出重量级的作品来证明PS2的潜在实力，保持游戏消费者的消费信心。《杰克和达斯特 旧世界的遗产》更是被SCEI官方宣传成年末超级大作，并将游戏影像发送到各个游戏专卖店头进行播放。从这些举措中我们不难看出SCEI对这款游戏是多么的重视。可能许多玩家会问PS2的年末大作不是《MGS2》吗？如果你看过《杰克和达斯特 旧世界的遗产》的游戏影像后 你也会觉得将它称为PS2年末超级大作绝对不过分。


↑还有各种各样的交通工具在等着大家 （好累啊）

在《杰克和达斯特 旧世界的遗产》出现的游戏场景可以用空前庞大来形容，单单看游戏的画面就会让人热血沸腾。这样的表现就是在新世代主机中也是不多见的。由于主角杰克的冒险大多是在户外进行的，所以画面中会出现绚丽的天空，神秘怪异的古老机械，绿油油的草地，高低起伏的丘陵，蔚蓝的海水等极其丰富的景物。然而更加"恐怖"的是这些丰富的景物都会同时出现在屏幕上，而且画面中每一个组成部分都刻画得相当精细，游戏不会出现利用简单的材质贴图来表现画面某一部分的场景，那是一种令玩家极为失望的图像处理方法。《杰克和达斯特 旧世界的遗产》出色地发挥了PS2应有的机能，给人一种焕然一新的感觉，游戏还未发售就在在欧美各地受到了广泛的关注和好评。Naughty Dog的确是一家高深莫测的游戏开发公司，再加上SCEI后台的大力协助，不过多久在PS2上又会出现一款让你拍手称快的作品。



杰克和达斯特一同冒险

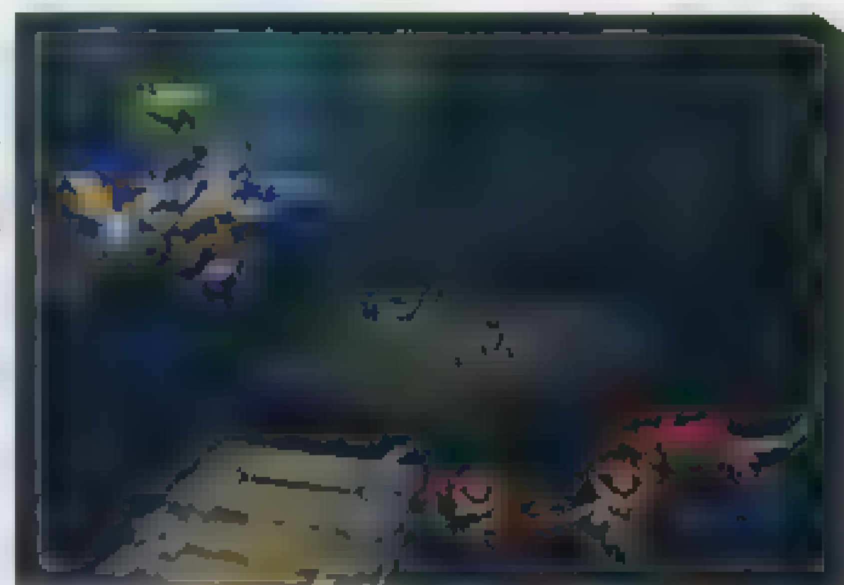
游戏的主角是一位血气方刚的少年，名叫杰克。在他肩膀上还有一个形影不离的好伙伴——达斯特，一只顽皮的水貂。不要小看了达斯特，它可抢了杰克不少的风头，也可说是整个游戏的一大亮点。看来游戏制作公司Naughty Dog借鉴了许多如《狮子王》、《花木兰》等作品的成功经验，在游戏中加入了达斯特这个搞笑角色和主角杰克一同走南闯北，不仅活跃了整个游戏的气氛而且还会引发出很多重要的游戏情节。根据现有的资料看来，玩家虽然只能操作杰克进行游戏，但达斯特也会在冒险中起到很关键的作用。相信这对黄金搭档在未知世界中的冒险，一定会给玩家带来前所未有的体验。


↑杰克我来教你


↑看看达斯特的表情吧。

其他

《杰克和达斯特 旧世界的遗产》虽然是一款以动作冒险为主的游戏，但是其中夹杂了大量的解谜成分，而且在游戏中会出现许多NPC。杰克需要和他们交谈以获得最新的线索。在寻找旧世界遗产的过程中，杰克和达斯特会遇上众多奇形怪状的敌人。真是敬佩Naughty Dog的敬业精神，在游戏中出现的敌人个个活灵活现而且都极具个性，它们的攻击方式也是千差万别。游戏中融入了大量"幽默"的元素，杰克在打倒敌人之后还可以看见它们各种滑稽的动作，从中不难看出游戏制作公司的良苦用心。我粗略地数了数，在短短一分半钟的游戏宣传动画中就出现了近一种的怪物，想来游戏真是相当丰富。


↑水中竟然有这样可怕的老鼠



←杰克和少女来到天文台

文 纱迦

DEAD OR ALIVE 3

XBOX	TECMO	3DFTG	1～2人
	美版预定2001年11月15日发售		未定
DVD-ROM	未定		

死或生 3



雷芳
LEI · FANG
国籍：中国
武技：太极拳
年龄：19
身高：163cm
体重：50kg
三围：87-55-86
生日：4月23日
血型：B
职业：学生



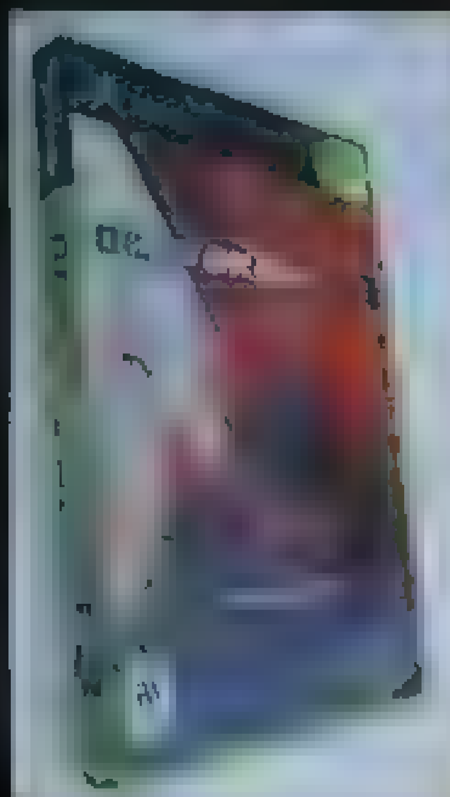
罕见的近距离镜头，从画面上看出，海滩上的沙子还是做得不够完美，不过这已经够了，因为玩家的眼光一定都被美丽的蓝天碧海吸引了。



雷芳惨遭蒂娜的"毒腿"，注意看蒂娜的表情，够阴险吧，这次各角色的面部表情得到了大幅强化，绝不会像前作一样只有睁眼闭眼这两种了。

自称是太极高手却总摆个怪模怪样姿势的雷芳是《死或生》系列里人气最高的角色之一，就连"死或生之父"板垣伴信对她也是青睐有加，这一点从雷芳的几套服装里就可以看出来。在关注《死或生3》新角色的同时，大家一定也很关注她在新作中的表现吧。

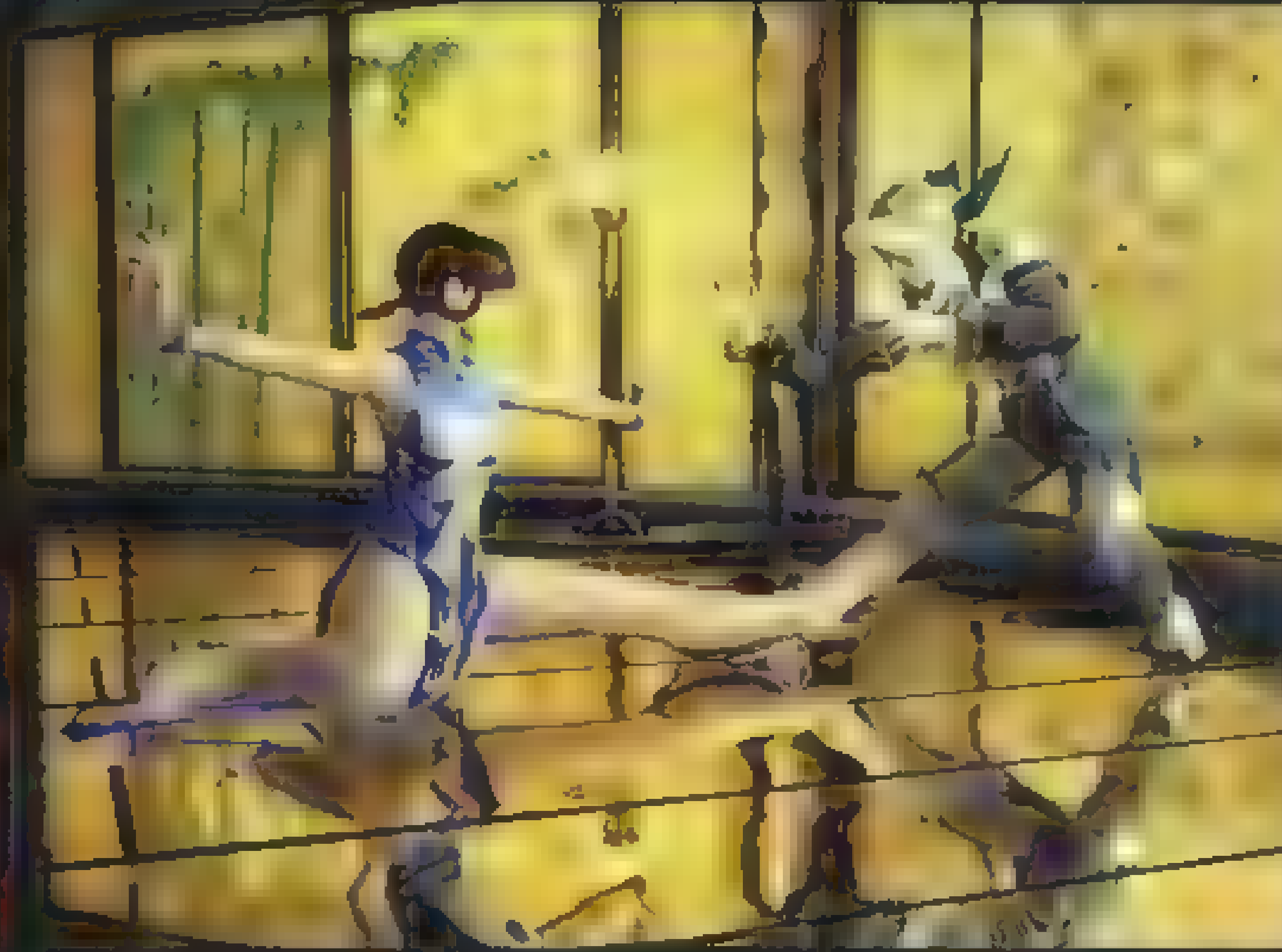
其实"雷芳"这个名字并不是TECMO的官方称谓，TECMO的官方称谓中并没有"雷芳"这两个汉字，玩家只是根据她的英文姓名"LEI FANG"来称呼她的。曾看到有人叫她"丽凤"，仔细一想还是有道理的，君不见她的服装上总有一只美丽的凤凰，个人感觉这个名字似乎更好听，不过不管她是叫"雷芳"还是叫"丽凤"，反正认人准没错。



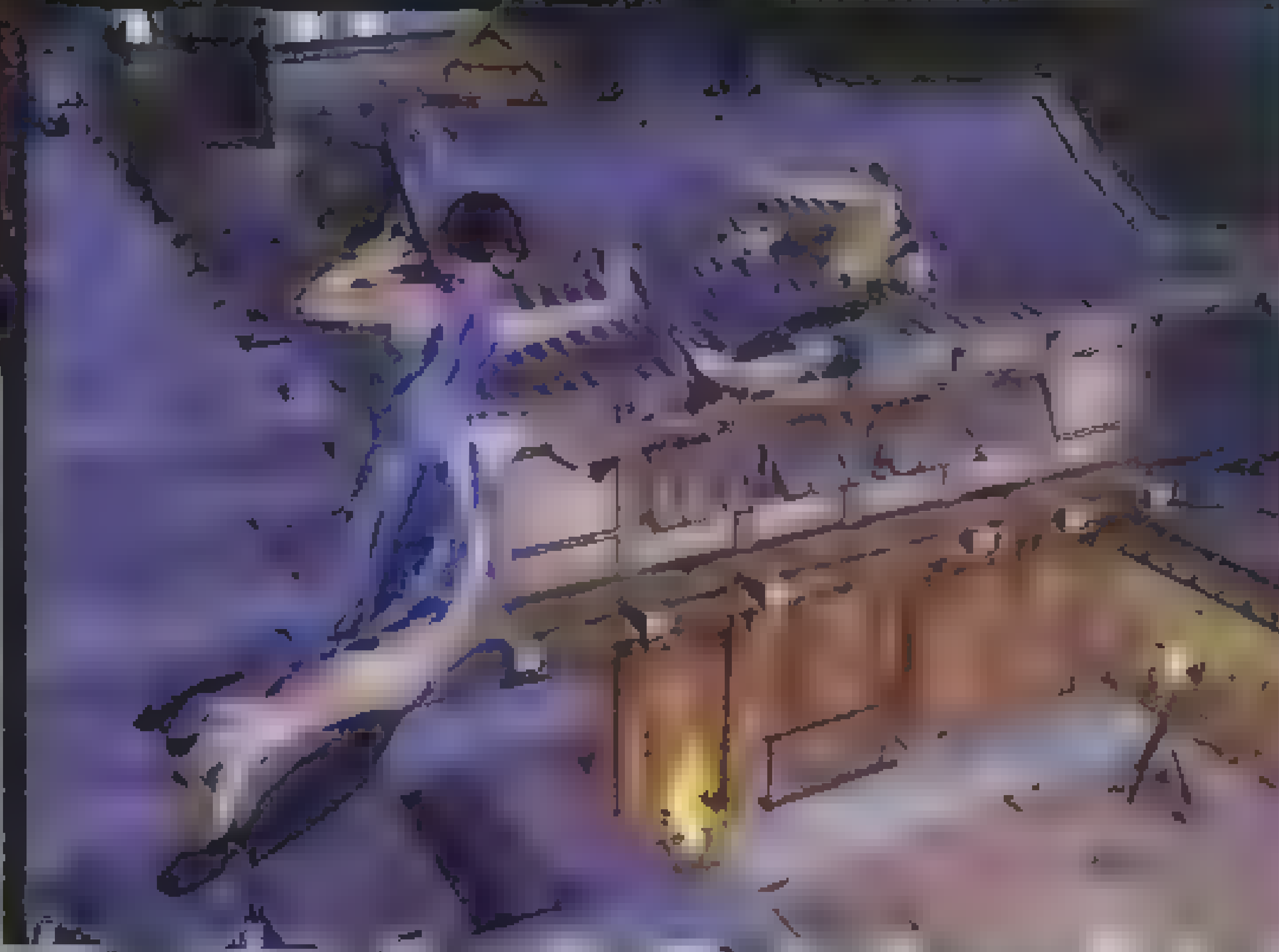
现在《死或生3》的封面已经公布了，大家觉得如何？封面出来了，游戏还会远吗？不过由于众所周知的原因，XBOX又要延期了……残念至极……

死或生3 XBOX





这招连环跌（P·P·↓K）在前作中非常好用，可以令对手立刻处于下段硬直状态，然后可以使用各种招式追打——雷芳居然穿高跟鞋打架



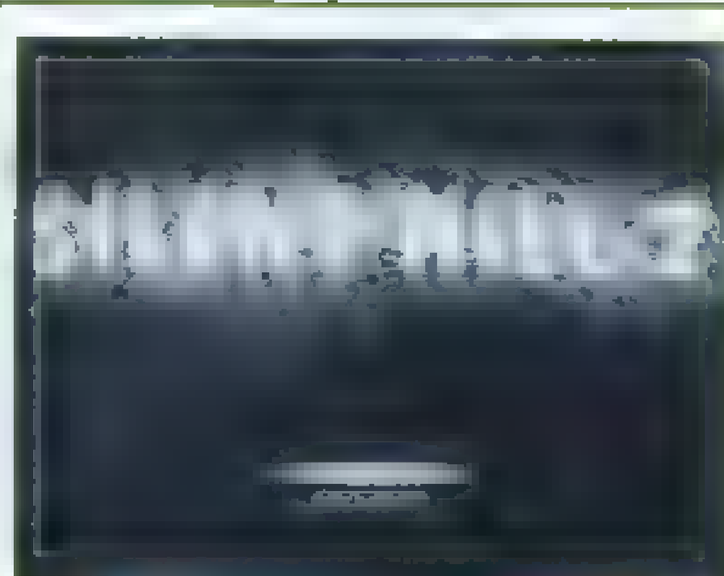
这是一场在屋顶上的……只见雷芳一掌……下几米高的屋……这正是《死或生》最……的地方，在新作中……设定变得更加夸张……舞台甚至高达数百米！

板垣语录——"DOA迷"必看！



◆有人认为《死或生3》只在画面效果和模式设置上有所改进，但事实上这次改变的地方不光是这些，连角色的武技特征也会发生很大变化，雷芳和里昂的HOLD技会得到强化（纱迦：还要加强？！），蒂娜和巴兹的投技会更加犀利，而李健的动作将会更像他的原型——李小龙。总的来说，就是各角色之间的平衡性会更趋完美，而且还会更加体现每位角色的个性。

◆这一次的故事将围绕DOATEC（死或生大会执行委员会）和整个雾幻天神流来展开，具体内容届时请关注东京游戏展2001秋。



画面 / 音效 / 系统 / 游戏性

评分	GOUKI	D·S	ACE飞行员
	8	9	9

黄金珍藏

GOUKI

人类对未知事物的好奇心以及恐惧造就了这款游戏。由于PS机能的问题，《寂静岭》不得不以大雾作为掩饰，却想不到因此一炮而红，继而延续了下来。与其他的例如《生化危机》这样的AVG不同的是，《寂静岭2》的“生活气息”要更浓一些，没有高科技，没有某某基地，没有神秘组织和庞大的势力，有的只是来自于生活中的生活场景，普通的民房，只是在这些似乎触手可及的地方发生着令人毛骨悚然的故事……没有解释，只有一个人们永远解不开的真结：心魔。游戏的操作与前作没有区别，因此难度全部都集中在游戏的谜题上。最重要的故事剧情方面由于截稿时还没有将游戏完成，至于自己还是不愿的好，希望能够在下一期给大家一个更加全面的评论。

ACE 飞行员

怨、恨、爱情、无奈、罪恶感……《寂静岭2》中包含很多人类复杂的情感，能够利用游戏的方式传达给玩家，这本身就是件很困难的事情。但是《寂静岭 2》都做到了，而且是这样淋漓尽致。我现在开始怀疑《寂静岭2》到底算不算是一款好游戏。因为游戏所要表达的主题实在是太阴暗了，那种表达的形式比“《生化危机》系列”足足超出了一个档次。从《寂静岭2》中我根本就体会不到任何快乐的感觉，相反的只剩下一大堆哀伤和困惑，而且这种负面的情绪会在你内心停留好长一段时间，挥之不去。单从制作上来评价《寂静岭2》，除了游戏的场景与前作有很多雷同之外，其他方面都给人“变本加厉”的感觉，游戏中CG动画的表现力之强堪称业界顶尖水平。“《寂静岭》系列”作为游戏界的一个“怪胎”将会继续受到众多玩家们的关注和欢迎，其中也包括我。

D・S

真的很难得，居然还有如此注重内心独白的AVG游戏。故事的发展借鉴了许多类似的电影作品的表达手法，尽管意境似曾相识，但身为游戏主角去体会的话自然会有不同的感受。游戏的主题音乐是这两年来本人觉得最出色的，凄凉中包含的恐惧的氛围从游戏开始时就已经紧紧地抓住了玩家的心。一般的AVG游戏的主角通常都是代表正义的英雄，而该游戏的主角却是一个有心理障碍的人，潜意识里带有犯罪感，整个剧情似乎也是要把玩家心中潜藏的那份犯罪感逼出来，体会出一个人在极度绝望的环境中是怎么会变成杀人狂魔的。这种剧情设定不推荐给低龄玩家。惟一不满的就是场景的设计，雷同之处太多。

寂静岭2　　KONAMI/PS2/DVD-ROM/SILENT HILL 2/AVG/2001-09-27/系列第二作/必须DUALSHOCK2



画面 / 音效 / 系统 / 游戏性

评分	D·S	SOUL	LIKY
	9	9	9

黄金珍藏

D・S

没想到GBA版的《机战A》竟然如此出色，画面就不用强调了吧，完全超越《机战F》的水平，很养眼！在系统上，这一作是最全面的，尽管会出现一些要素还是让许多玩家“吐血”，但良好的系统平衡性彻底改变了那些认为“《机战》系列”无发展的玩家的肤浅认识。仅仅掌握好一个援护系统的应用差不多要用1个月的时间去研究和实践，奉劝那些没有多少时间的玩家还是少碰这款游戏为妙。在游戏长度上，BANPRESTO可谓花费了一番心思，不过长也不嫌短，刚刚好。国内玩家所不注意的剧情部分这次强化了不少，很吸引人。另外新加入的《机动战舰NADESICO》和《机动战记德拉古纳》在国内都比较有人气，真让人夜不能寐啊……

SOUL

GBA版的《机战A》确实是出乎意料的出色。虽然没有了熟练度系统，但既有了《αFOR DC》的合体攻击系统，又揉合了《α外传》的援护系统，游戏玩起来的变化很多。本以为战斗画面可能是和SFC版的《第四次》同级别的，不曾想到，《机战A》战斗画面居然是这么有动感，可以说是介于SFC版《第四次》和PS版的《α外传》之间，不过游戏中好像没有用到什么半透明效果……音乐只能说是差强人意，个人认为逊于SFC版的《第四次》。应用了卡带作媒体，当然就没有什么读盘的问题了，在退出战斗画面时，速度稍慢了一些，但总体的流畅性还是能达到以光盘为媒体的《机战》所无法企及的水平。

LIKY

发售前还一度担心，凭BANPRESTO与BANDAI的关系，BANPRESTO现在在任天堂的掌机上做出的《机战》会不会有所保留，现在看来，担心真是多余，《机战A》的品质不容置疑。

系统是最新的，援护攻击与援护防御系统使得战略性有了很大的提高，战法更加多样。

战斗画面是最让我满意的，在掌机上看到那些充满魄力的攻击方式让人大呼过瘾，这种效果比之PS上的《机战F》也不惶多让了。

不过，我喜欢的圣战士翔却没有出现，实在是有点遗憾啊！（好在还有多赛。）

超级机器人大战A　　BANPRESTO/GBA/卡带/SUPER ROBOT WARS A/S・RPG/2001-09-21/GBA系列第一作



画面 / 音效 / 系统 / 游戏性

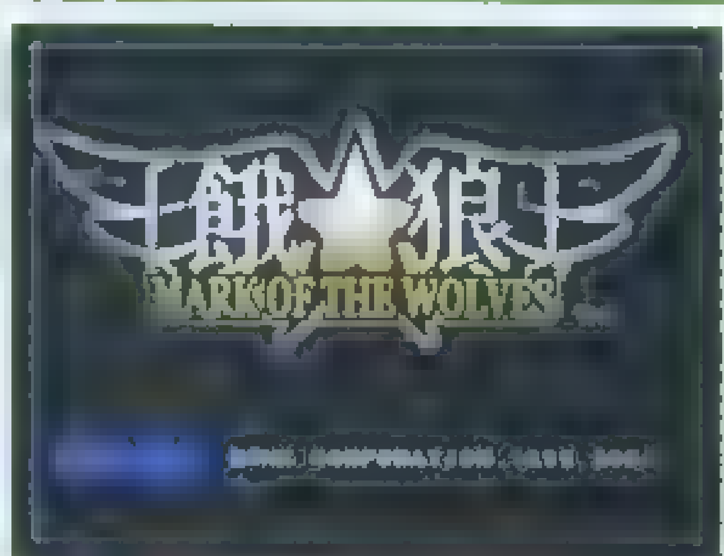
评分	D·S	[illegible]	LIKY
	9	7	8

热血推荐

D・S

本月好游戏真多啊，几乎让人有种玩不过来的感觉，但是说到美少女恋爱育成游戏的话，《AIR》是惟一的选择。谈到《AIR》，就不能不提到该游戏的前作，由原Tactics公司的主要制作人员创立的新游戏制作公司KEY发表的作品《Kanon》，在推出之前就受到广大玩家的极大期待。《Kanon》的故事背景是冬季，最初确定在1998年冬发售，但随后却是不断延期，最终于1999年6月4日发售。之后因为故事剧情上的突破，使《Kanon》获得了空前的成功，被誉为1999年PC版最佳AVG作品，也成为美少女恋爱育成游戏中的不朽经典。在日本，任何有关美少女游戏的评选中，《Kanon》都必会进入前5名，而且经常是首位，其魅力可见一斑。并且在去年还成功移植到家用游戏机DC上，受到了绝佳的好评（目前在《FAMI通》668号的读者票选综合排行榜上名列第11位）。于是制作小组再接再厉于去年推出了新作《AIR》。《AIR》的故事内容和游戏核心就是找寻“真正的幸福”，题材比《Kanon》更加富有深度和可塑性。幸福对于每个人都有不同的含义，而在游戏中的玩家背负着过去的伤痛，究竟怎样才能为自己和她带来真正的幸福呢？而自己和她所追求的幸福又是什么？在人生的十字路口上，相信幸福的道路只有自己去寻找了……一样的画风不一样的经典，配合感人的游戏配乐，玩家能够完全融入那个炎热中带有丝丝清凉气息的第1000个夏季（原因见剧情），化作男主角国崎往人去体会那令人不禁落泪的恋爱故事，让它在2001年的DC上陪你一齐度过人生中那段难忘的日子。

AIR　INTERCHANNEL/DC/AIR/2001-09-20/PC同名作品移植/4格/对应VGA



画面 / 音效 / 系统 / 游戏性

评分	GOUKI	纱迦	D·S
	7	7	7

热血推荐

GOUKI

自从最新的一款《饿狼》格斗游戏，无论是在人设上还是在游戏的平衡性上都大大超越了前作，虽然“及时防御”这一系统多少参考了“《街霸III》系列”的“BLOCKING”，但如果以此换来的是更高的游戏性，作为玩家来说是绝对欢迎的了。出场的角色不多，给人一种“回归”的感觉，这种去精干旁多的制作方针，很容易对玩家了解游戏的平衡性带来帮助，游戏的画面非常华丽，DC版的画面也受到了十分良好的评价。唯一的缺憾是因为增加的画面内容难以掌握，上手难度也是较大的。

纱迦

在DC快要结束时才拿到这款游戏，真有点哭笑不得的感觉。对于已经把街机版研究得透彻无比的我，这款游戏实在是无法勾起我的兴趣。其实《饿狼传说 狼之标记》是一款非常不错的游戏，只是它的风格和SNK以往的游戏相差太大了，初玩时感觉这款游戏更像是CAPCOM的游戏，而不是SNK的游戏。游戏的平衡性操作感都很不错，系统也非常严谨，独特的及时防御系统后来还被《CAPCOM VS SNK 2》借鉴了过来，游戏的故事设定也非常出色，二十多岁的特瑞看上去比年轻时更有魅力，还有那个具有“鹏翼之血统”的洛克，帅呀！可惜……不过现在《KOF》已经复活，看来《饿狼》的复活已是指日可待了！

D・S

以不过不失的移植水平来推出这款陈年旧作，本身的吸引力就已经大打折扣了。可是单说游戏本身，这款游戏的可玩性和平衡性都非常出色，绝对是一款可以代表SNK格斗游戏风格的出色作品。JUST DEFENCE系统也可算得上SNK在尝试格斗新系统设计时的神来之笔，人物设计也有别于“《饿狼RB》系列”的卡通风格，能够吸引一大批追求时尚的玩家。可能是移植工作还是太保守了一些，几乎没有新加入的元素，对喜欢该游戏的玩家来讲不能不说是一种损失。在2D格斗游戏日渐萎缩的今天，对于一款几年前的作品还是不要苛求太多吧。

饿狼传说 狼之标记　　SNK/DC/GAROU MARK OF THE WOLVES/FTG/2001-09-27/街机同名作品移植/对应街机摇杆

（注） 15分及以下：垃圾GAME；16~20：不过不失；21~25：热血推荐；26~30：黄金珍藏



评分	慕容非	SOUL	[illegible]
	9	7	8

热血推荐

慕容非

游戏的剧情实际上是很精彩的，艾温是剑之圣女的后人，为了荣耀而试图拔起象征英雄血液的宝剑，但却被圣剑排斥，最后导致身体残废。

就是在这样一个书生型的领导人率领下，ARMS组织成功地完成一件件的任务，而实际上就连一直以来的敌对组织奥德赛都是艾温暗中出资赞助的　目的是利用奥德赛的降魔仪式来获得彻底消灭最大的敌人——侵蚀异世界的机会。但是最后即使全球联合力量制造的生命牢狱也不能封锁侵蚀异世界，在这个情况下艾温说服他的妹妹一起为世界牺牲，用有圣女血统的身体作为封锁侵蚀异世界的牢狱，使这个意识形态的怪兽实体化，最后由ARMS将他们一起杀死。

几个主角的描绘也很深刻，无论是布拉德从“英雄”沦为死囚，还是提姆“柱”的宿命，莉露卡的天真可爱和主角和体内焰之魔神的复杂关系都刻划得非常感人。

游戏的最大特色就是设计得极为精彩的解谜系统，这必须亲自玩过的人才能体会，而战斗可以暂时回避的设定也很巧妙。总体来看，我认为这款游戏完全有资格和其他的名作相提并论的，但奇怪的是它似乎并不有名，这次乘着续作即将推出的时候，做这个回顾攻略，也是让读者们有个回顾的机会吧！

荒野兵器 战火二度点燃　SCEI/PS/2CD/WILD ARMS 2nd IGNITION /RPG/1999-09-02/系列第二作/1格



评分	GOUKI	纱迦	D·S
	6	8	9

热血推荐

GOUKI

对于这款游戏的前作，我只能说是“ACT游戏的悲哀”，而此作在玩过之后给人的印象仍然是没有任何改观，甚至连一点“感觉”也没有。因为不玩SLG，所以对于《决战Ⅱ》的种种奇思异想并没有什么发言权　但类型换成自己相当熟悉，也自认为还有点研究的ACT来说，《真·三国无双2》实际上是“毫无技巧可言”，就算是有也无法勾起自己使用角色特技的兴趣　因为在游戏的操作性以及空间定位系统上简直就是“一塌糊涂”，完全体会不到一款3DACT应有的那种细致的操作感觉。多达41名角色的阵容惟一的作用是让人感觉KOEI试图通过这种方法为游戏“增值”。如果《真·三国无双2》真的是3DACT的发展趋势的话那我也只有仰天长叹了。

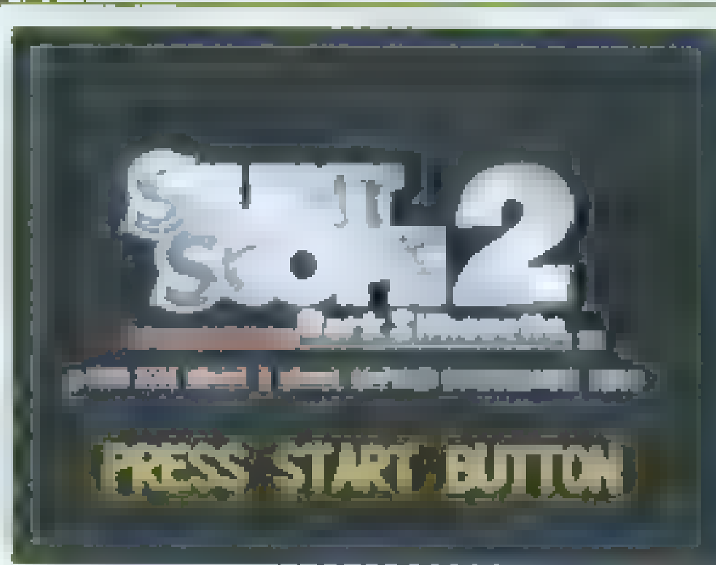
D·S

大幅强化新元素的《真·三国无双2》给人一种眼前一亮的感觉，就算是旧角色也经过了重新设计，算上隐藏角色总共有41人之多，再加上多段CG和过场动画，让喜欢“《三国》系列”的玩家过足了眼瘾。操作上承接前作，讲求简单爽快，那种广告语中所宣传的“一骑当千”的感觉确实能在游戏当中体现出来。但是战斗中NPC的AI太低这一点还是没有什么改变，总是一大群猛将群殴一个小兵，真是太变态了！但是考虑到同屏显示那么多角色的话，还是不要太苛求电脑AI的水平。近年来，光荣的游戏走大众化途径看来确实取得了成功，《真·三国无双2》首周24万多的销量就足以傲视群雄，虽然游戏中还有这样那样的毛病，但是玩家那种驰骋在古战场上战斗的梦想终于实现了！

纱迦

这个游戏给人的第一感觉就是街机版《三国志》的家用机3D版，听起来很吸引人吧！玩家在这款游戏中可以充分地体现到“百万军中取上将首级”的感觉，特别是使用“超必杀技”时的那种爽快感真是无与伦比。而且本游戏可供选择的角色多达41人给人一种“玩不完”的感觉。前作给人的感觉就是偶尔玩一下可以　但玩久了就会有一种厌烦感。这种感觉在本作中依然存在，但是本作最大的改进就是可以两人同时游戏使得这种感觉大为减轻。相信大家都了解动作游戏如果可以双打，乐趣何止倍增！另外还加入了很多像武器升段系统这样的成长要素，无形中使得游戏的耐玩性大大加强。只是双打时的画面采用分屏有些令人不快　如果能够同屏显示，那就太过瘾了。

真·三国无双2　KOEI/PS2/DVD-ROM/3DACT/2001-09-20/系列第三作、ACT版本第二作/200KB/1～2人



评分	GOUKI	ACE飞行员	D·S
	8	8	7

热血推荐

GOUKI

对于狙击游戏的喜爱源自《MGS》以及PC上的某些FPS游戏，这款将狙击作为一个单独卖点的游戏自然是将“狙击”强化到了一个相当专业的地步。游戏的街机版给人的感觉相当好，绝对10分。不但在游戏性上超越了前作，在剧情方面的努力也是值得称赞的地方——肯为一款街机游戏设定比较复杂的剧情这本身就是一件很罕见的事。两名主角性格迥异，看似水火不容（行动的路线也有区别），但在最后还是因为同一个目标而去主动帮助对方。游戏的难度比起前作稍高，在不能冷静思考的情况下建议还是不要碰这个游戏的好。

ACE飞行员

《沉默的狙击手》系列”在街机上大红大紫，而被搬到家用机上就成了快餐式的游戏。《沉默的狙击手 2》通关大约需要25分钟，比前作的12分钟整整多出了一倍。虽然流程时间还是很短，但是在人们生活节奏日益加快的今天，我们还是很需要这样的游戏的。本作操作和1代完全一样，画面虽然没有什么大的改进　但是游戏的内容更加丰富，而且难度也加大了。剧情方面更是向着好莱坞电影发展，虽然老套但也不算失败。游戏最大的缺点就是仍然没有很好地把握狙击的感觉，但是这完全可以理解，家用机的操作环境暂时只适合出这样的狙击游戏。听说该系列最新作品《狙击》就很好地把握了狙击时那种千钧一发的感觉。《沉默的狙击手2 黑暗的侧影》还是一款不错的游戏，就是KONAMI没有创新精神的移植态度让人有点哭笑不得。

D·S

《沉默的狙击手2 黑暗的侧影》是真正硬派的街机游戏，移植到家用机上则浑然找不到什么感觉。狙击的乐趣相信每个玩家自己心中都非常清楚，而KONAMI的游戏制作者正是牢牢把握住了狙击的乐趣才创造了这个系列游戏。但是没有专用控制器乐趣又从何而来呢？也许是自己要求太苛刻了吧，但移植家用机的时候就没有考虑除了ARC模式之外提供什么只有手柄才能体会狙击乐趣的模式了吗？游戏场景的扩大和长度的增加都让喜欢这系列的玩家欢呼雀跃，但本质上的改良几乎没有，这不能不说是一种遗憾。

沉默的狙击手2 黑暗的侧影KONAMI/PS2/CD-ROM/S·STG/2001-09-11/系列第二作/美版/街机移植/79KB/可联机对战、协力



评分	GOUKI	纱迦	ACE飞行员
	8	8	9

热血推荐

GOUKI

一款4年前的游戏，如今在街机厅里却仍然保持着非常高的吃币率，游戏的魅力可见一斑。而NAMCO的游戏移植功力自然不用多说，绝对是信心的保证，不但有充实的原创模式，画面的素质也根据PS2的性能进行了最大幅度的优化。“《化解危机》系列”一直以其独特的“躲避”系统而区别于其他光枪射击游戏，不但战略性更强，玩家的投入感也会因此而大增。PS2版还很体贴地设计了“朴素的分屏双打模式”以及“豪华的单人双枪模式”，无论是一人玩还是与人合作都能享受到这款游戏带给你的乐趣。

ACE飞行员

GUNCON 2对应的第一款射击大作。虽然作品的街机版早在1997就问世了，但是现看来依然相当的出色。首先游戏中出现的“躲避系统”是光枪射击游戏的一个创举。NAMCO对整个游戏的节奏把握也相当出色，真正做到了忙而不乱。这是很多光枪射击游戏都没有注意的方面。NAMCO对待移植游戏一贯都很认真，这次也不例外。PS2版本《化解危机Ⅱ》完全保留了街机版本的射击感觉，而画面要比街机高出了一个档次。游戏加强了光影效果，烟雾效果，各种场景贴图效果。不仅如此，过关情节介绍也都是重新制作，再加上令人难忘的游戏主题音乐，PS2独有游戏模式、分屏对战和iLINK通讯对战功能　我真是找不出游戏有什么缺点。如果真要指出的话可能就是你需要购买一把GUNCON 2（3450日元），这样才能完全体会这个游戏的魅力。如果要双打，还是用iLINK联机游戏，因为分屏游戏效果会差一点。另外两位主角设计得也太平民化了点，这可能是游戏惟一不足。

纱迦

以独特的躲避系统而著称的《化解危机Ⅱ》终于推出了家用机版。这款游戏的街机版居然早在1997年就已经问世了，真是不可想象。一直不明白NAMCO为什么不肯在PS上推出这款游戏，现在看来原因很简单　PS无法完美移植。

NAMCO在街机移植方面一直都很有心得，它的家用机版作品往往比街机版作品还要出色得多。PS2版的《化解危机Ⅱ》也不例外，它的画面明显要比街机好得多，只要看看第一关最后的那场水上追逐战就明白了。不过仔细一想这也不稀奇，毕竟时光已经流逝了4年，而分屏双打模式和联机双打模式更是让人热血沸腾。

不过这种游戏有一个通病　那就是一定要用光枪玩，如果没有光枪的话，游戏的乐趣就会锐减。唉　穷人的日子不好过呀！

化解危机Ⅱ　NAMCO/PS2/CD-ROM/S·STG/2001-10-04/系列第二作/街机移植/74KB/1～2人/可连机协力/对应GUNCON2/对应15　9的电视



皇牌空战 4 破碎的天空

家用游戏机首席模拟飞行射击游戏《皇牌空战 4》终于如期登陆到PS2上。游戏各方面素质自然都有不同程度的提高。游戏整体风格又回归到军事悬疑重的2代。这使得许多"AC迷"们都欢呼雀跃，兴奋不已。当你深入了解《皇牌空战 4》后，你会发现游戏还是有许多不足之处，但是事实证明"《皇牌空战》系列"还是在创新探索中不断地进步。OK，就让我们一起为了尤吉亚大陆上空的和平去翱翔战斗吧。

PS2	NAMCO	S・STG	1～2人
	2001年9月13日发售		80KB
DVD-ROM	对应PS2专用硬盘、游戏专用飞行摇杆		

火凤燎原 燃情蓝天

机动动作

[illegible]

POINT 1 遇敌



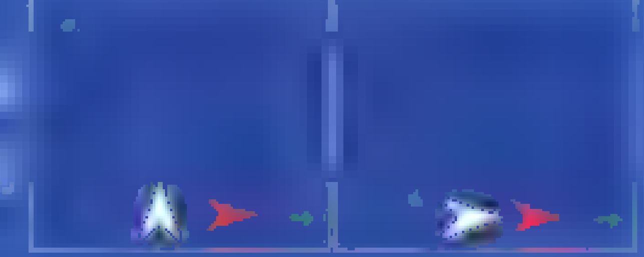
[illegible]同样可以击落空中目标。

POINT 2 U形转弯



[illegible]自己就越有利。

POINT 3 O形转弯



[illegible]

POINT 4 攀升筋斗翻转



[illegible]足够时可以拉起战斗机并且迅速爬升，以机翼为平面作360°旋转来到敌机身后。对绝[illegible]

POINT 5 俯冲攻击

[illegible]所以俯冲后应该及时调整飞行速度和飞行角度，不然就会像……

武器系统

《皇牌空战 4》最显著的进步之一就是战机可以搭载具专用的特殊武器[illegible]是对武器的归纳介绍。

vulcan（机枪）：[illegible]才能摧毁目标。当屏幕中央出现的圆形瞄准镜套住对方时就可以开枪。

MISSILE（导弹）：[illegible]

UGBS/UGBM/UGBL（小型/中型/大型无诱导爆弹）：[illegible]

NPB（凝固汽油炸弹）：[illegible]

XAGM（高性能空对地导弹）：[illegible]

LASM（长程对地导弹）：[illegible]

RCL（火箭发射器）：[illegible]

CLB（集束爆弹）：[illegible]

BDSP（小弹头机雷）：飞机直接进行空中投弹，无数小弹头散布在相当大的范围内，是对付密集地面目标的利器。

PGB（诱导爆弹）：[illegible]

SOD（子母型机雷）：[illegible]目标之间布下长条型的子机雷带，对付前方一列的多个目标很有效。

FAEB（气化爆弹）：无诱导投下型爆弹，在接近目标时散布出可燃性[illegible]

XMAA（高性能中距对空导弹）：[illegible]较长，能在3000米距离上进行锁定，可以同时攻击四个目标。

XLAA（高性能长距对空导弹）：[illegible]

QMAA（高机动导弹）：[illegible]弹。是对付机动性高的敌机的最佳武器。

等级评价

[illegible]

	VERY EASY	EASY	NORMAL	HARD
S	5000	25000	30000	60000
A	3000	15000	20000	40000
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

改变OPENING MOVIE的战斗机

在START MISSION中选择好战斗机[illegible]

隐藏战斗机 X-02

隐藏模式 1

现 ACE 难度

隐藏模式 2

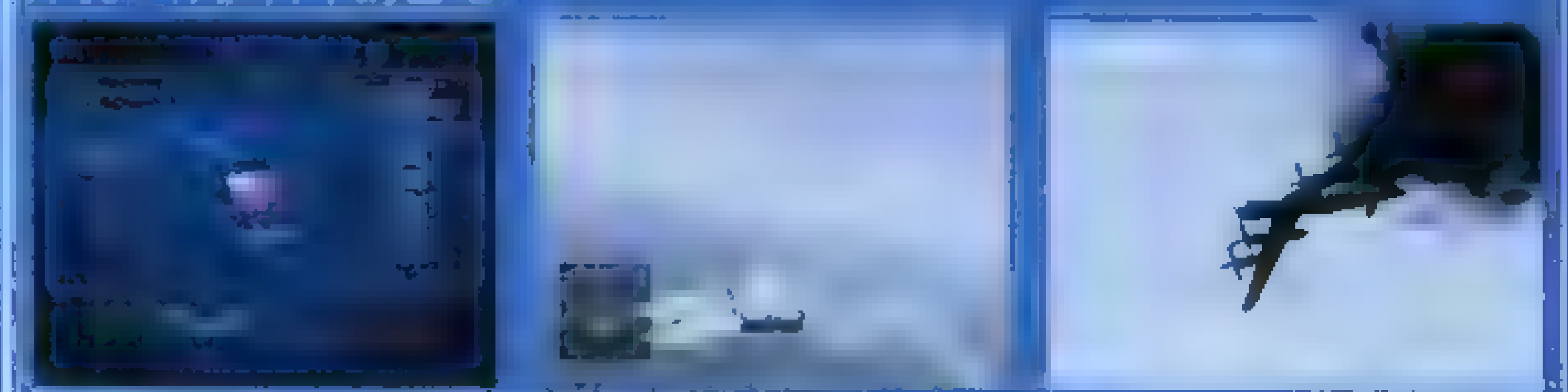
承先前的记录继续游戏

任务介绍

MISSION 01 Sitting Duck "孵卵鸭"

行动代号 Umbrella 本意是 雨伞 但还有 保护 的意思

炸机 保护自军的基地



MISSION 02 Imminent Threat 逼近的威胁

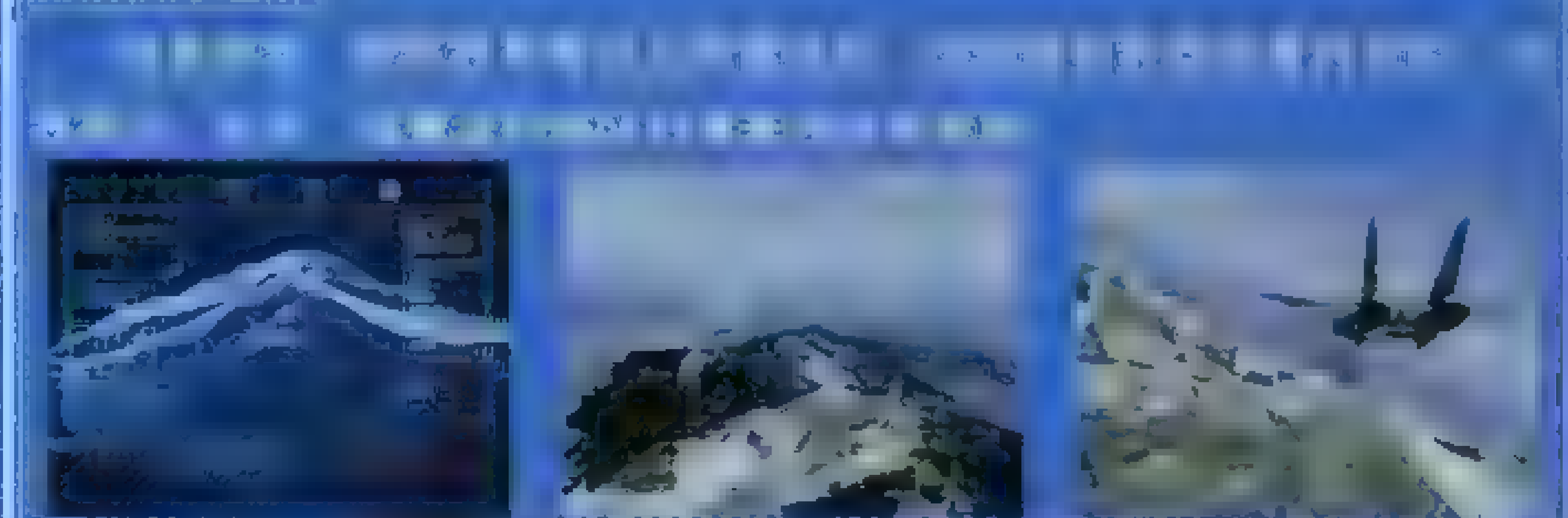
行动代号 Harvest 收割

锁定切换



MISSION 03 The Northern Eye "北方之眼" 敌军在大陆东北部着的雷达基站

应该很好理解



MISSION 04 Blockade "封锁"

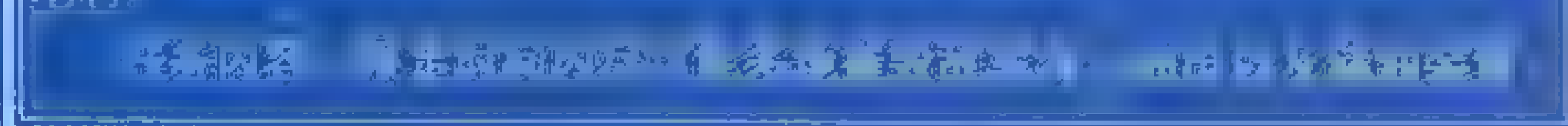
行动代号 Hunting hawk 猎鹰

幸好导弹锁定还有效 首先清除干扰源吧



MISSION 05 Lifeline "生命线" 本关的海上油田对敌方军队来说就是生命线

吃啊



切断敌补给的生命线

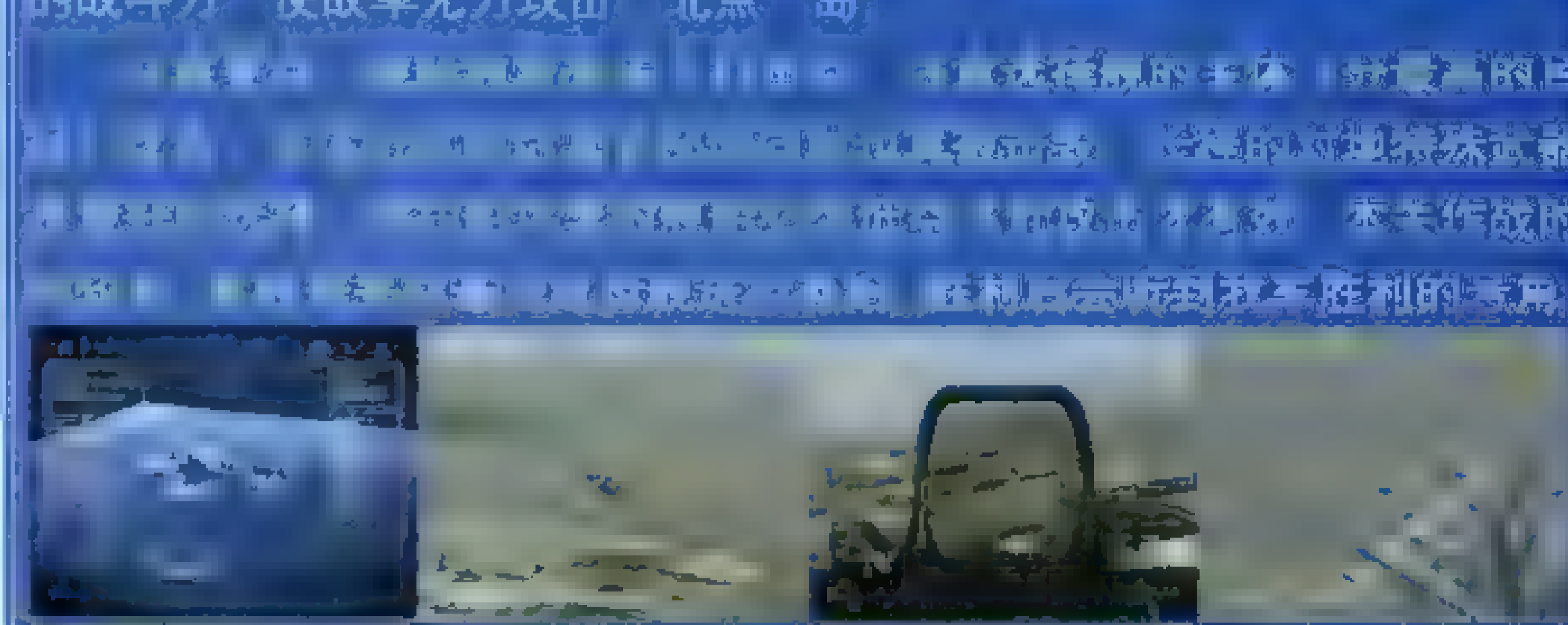
上的白色虚线就可完成任务



MISSION 06 Invincible Fleet "无敌舰队" 敌军号称不败的舰队 不过最终还是被我们打沉到海底变成一堆废铁

行动代号 Rough Seas 狂暴的海洋 大海发狂时 就是所有船只的末日。

的战斗力 使敌军无力攻击 北点 岛



MISSION 07 Deep Strike "纵深打击" 本关深入敌控制区 摧毁太阳能发电站

自然就要灯火管制 节约用电了

动的大规模反击做掩护

着地形变化



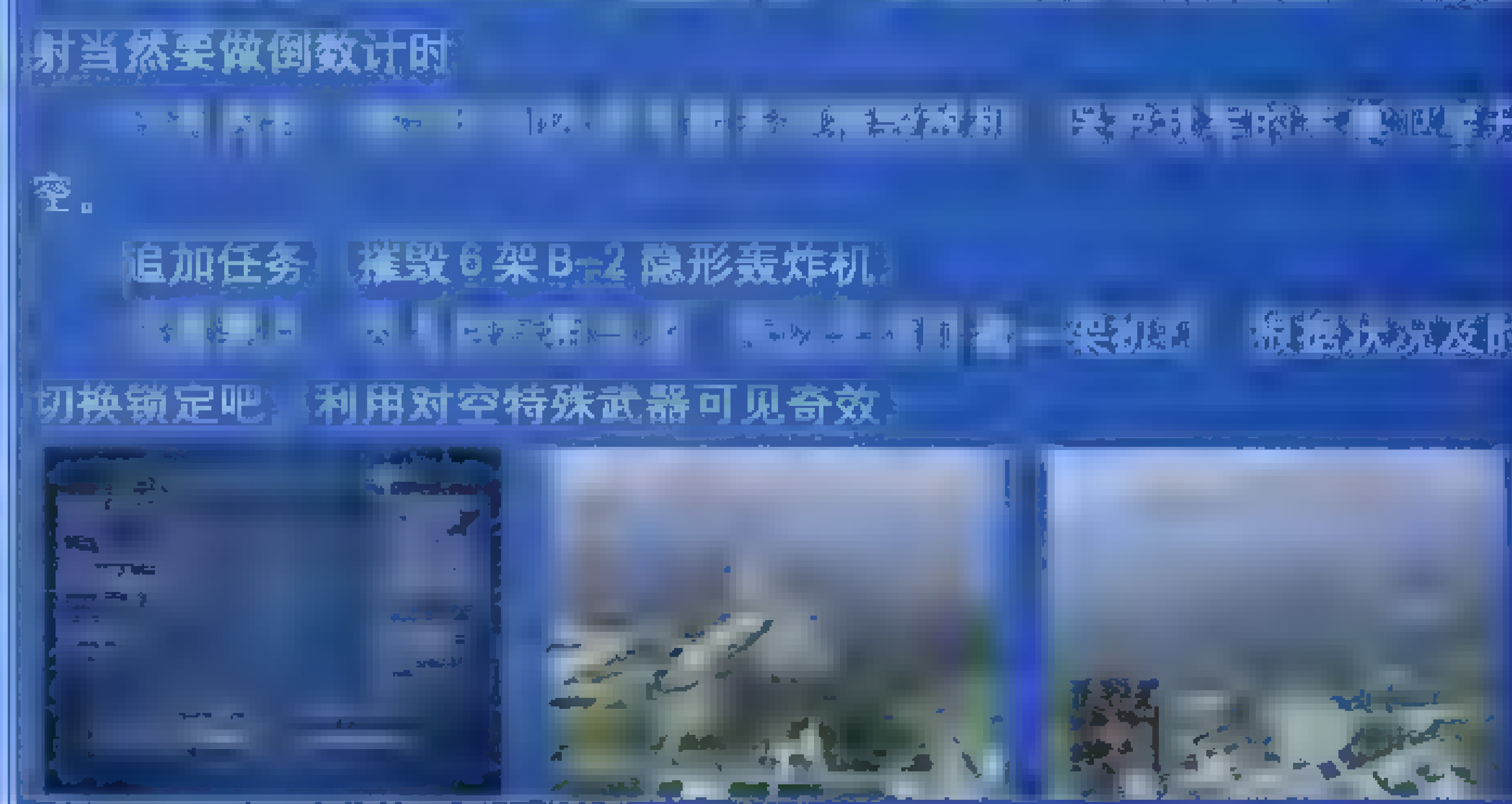
MISSION 08 Shattered Skies "破碎的天空" 本代游戏的副题 最激烈最混乱的空战 天空被众多机翼划得支离破碎

射当然要做倒数计时

空。

追加任务 摧毁 6 架 B-2 隐形轰炸机

切换锁定吧 利用对空特殊武器可见奇效



MISSION 09 Operation Bunker Shot "调量射击行动" 巨大的登陆战 我军反攻的时候终于到来



追加任务：全歼敌军前来增援的的A-10攻击机机群。

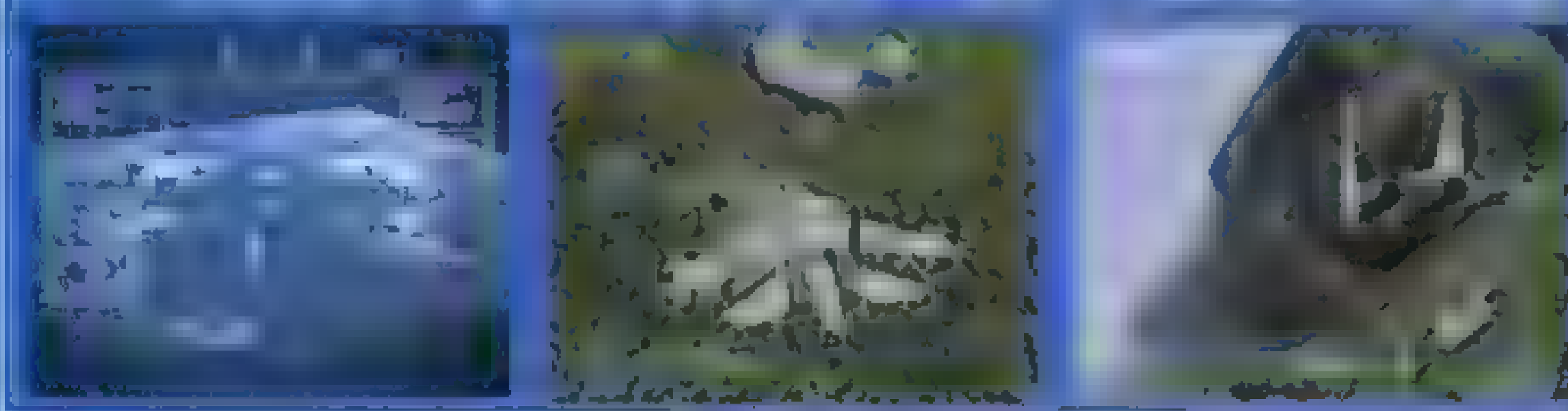
注意要点：碉堡众多，又比较坚固，要两枚导弹才能摧毁，注意时间的把握。



MISSION 10 Tango Line “探戈线” 敌军建筑大陆中部的坚固防线

[illegible]个大洞，防线自然土崩瓦解。

[illegible]



任务11 Escort “护卫者” 作为护卫者保护两架客机

行动代号：Noah's Ark（诺亚方舟）：给危机中的人们带来生机的船，对被敌机追击的客机乘客来说，我机无疑就象诺亚方舟。

任务内容：限定时间内保护客机不被击落。

[illegible]

如果装备主动追踪敌人的高性能导弹，任务将会轻松许多。



MISSION 12 Stonehenge Offensive “Stonehenge 攻击”

[illegible]用碎石器最好不过。

任务内容：破坏敌军的巨大对空兵器stonehenge，夺回大陆制空权。

追加任务：与“Su-37黄色中队”战斗。

[illegible]



MISSION 13 Safe Return “安全返航”

行动代号：Blindman's Bluff（盲人的绝壁）：雷达无效，却要在崎岖的山间进行战斗，就象盲人走在绝壁上。

[illegible]返回基地。

追加任务：消灭敌增援战斗机。

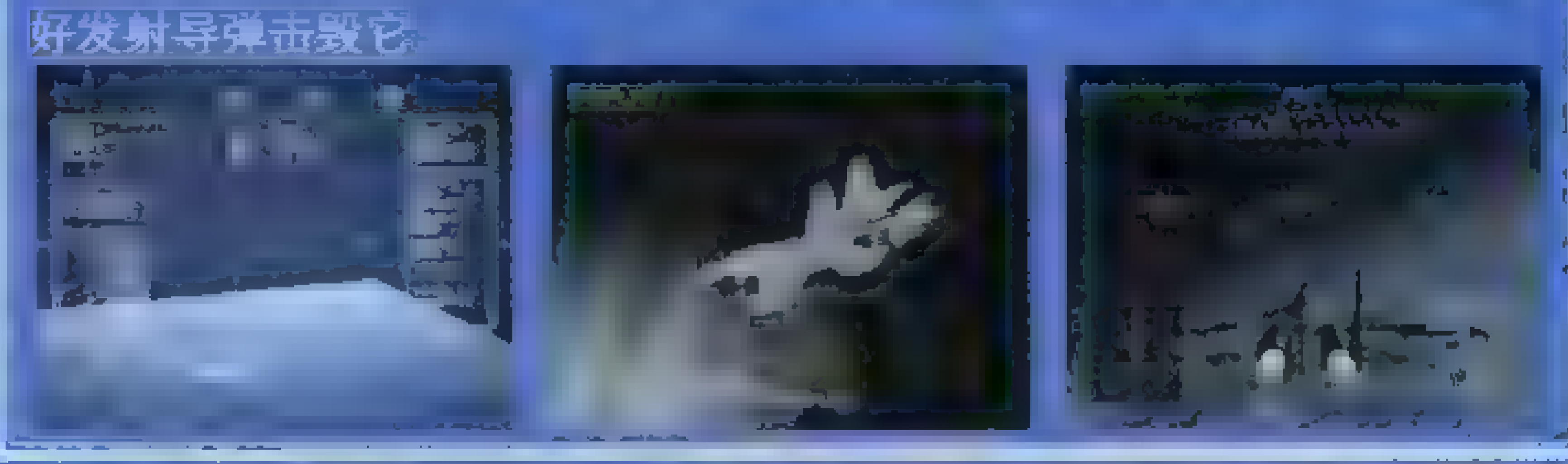


注意要点：雷达无效，完全要凭目视作战。重点在于灵活运用右摇杆来看自机上下左右的情况。另外还需要熟练使用机炮，沿着地面河流的方向可以发现较多的目标。

MISSION 14 Breaking Arrows “断箭”，和同名电影相似，要对付的是导弹，其中一枚是带有核弹头。

行动代号：Aurora（极光）：因为是在极地作战，一抬头就能看见空中绚丽的极光。

[illegible]好发射导弹击毁它。



MISSION 15 Emancipate “解放” 解放自由都市的一战。

行动代号：Firefly（萤火虫）：这是希望的开始。

任务内容：限定时间内尽可能多地消灭敌军的有生力量。

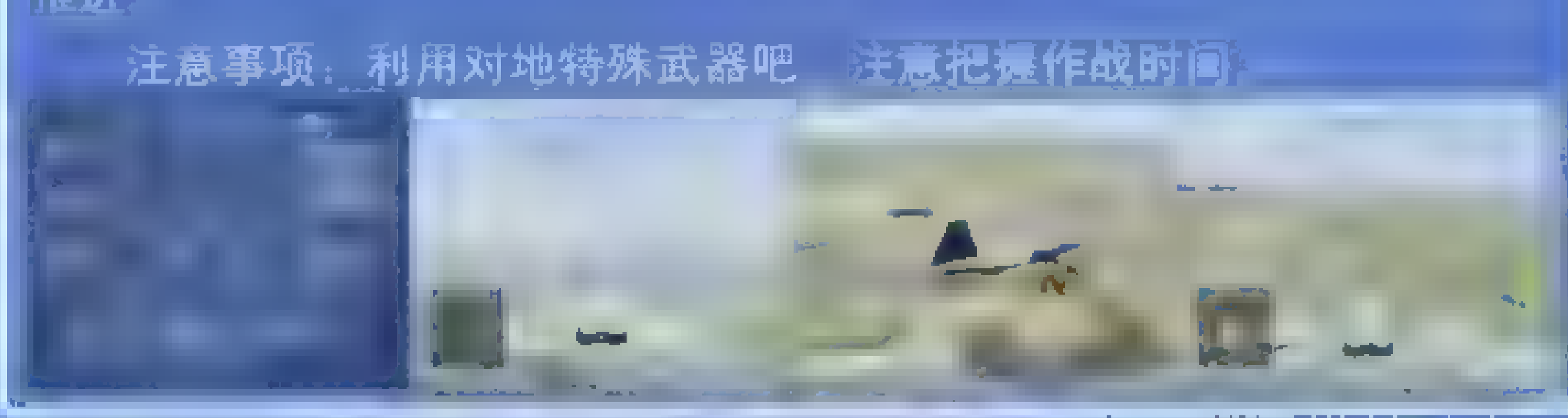
追加任务：击落所有敌轰炸机，保护城市安全。

MISSION 16 Whiskey Corridor [illegible]

行动代号：Sandstorm [illegible]风暴）类似。

[illegible]推进。

注意事项：利用对地特殊武器吧，注意把握作战时间。



[illegible]

行动代号：Autumn Thunder（秋雷）：时间在9月的秋天，以雷霆般的行动粉碎敌最后的抵抗。

[illegible]占法邦迪。

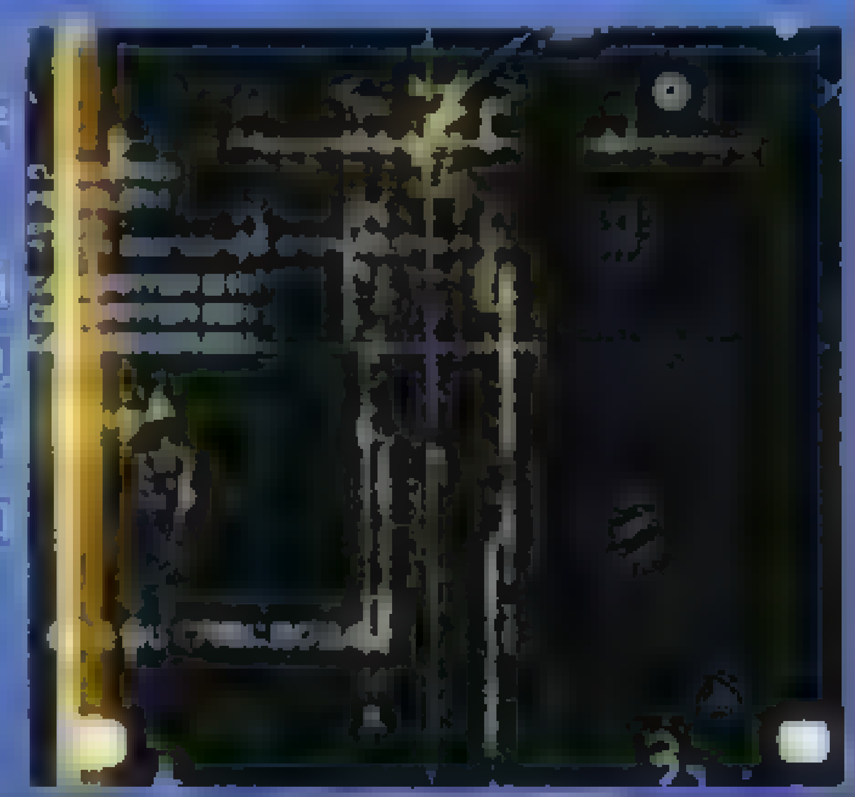
追加任务：全歼来增援的“Su-37黄色中队”，终于和他们一较高下的时候到了。

[illegible]

行动代号：Judgement Day（审判日）：敌军顽抗分子的末日。

任务内容：击破8个发电机。

追加任务：击破大型导弹，并安全脱出。

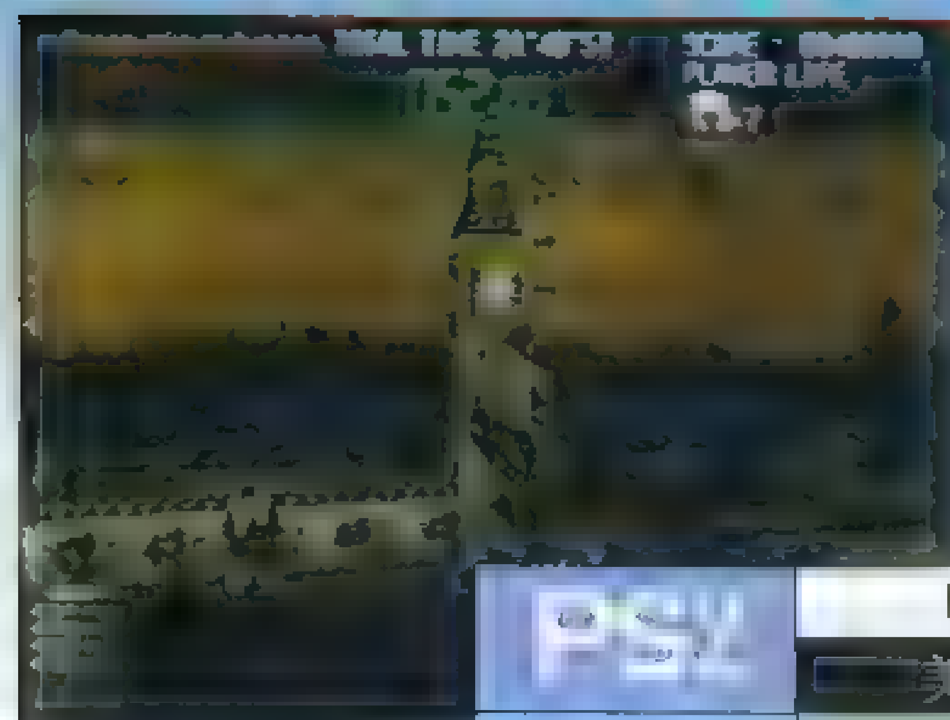


注意要点：要钻进十分狭窄的通气管道里（如图），才能攻击到发电机。可放慢速度到300英里以下，利用十字键上调整水平飞行配合L2和R2键进行微调。最后只有一句话：GOOD LUCK!



THE END

沉默的狙击手 2 黑暗的侧影



连续两年蝉联美国多项大奖的"《沉默的狙击手》系列"，相信大家不会陌生吧。KONAMI以其过人的创意不仅在家用机市场上春风得意，而且在街机市场也取得了一个个骄人的战绩。现在《沉默的狙击手 2 黑暗的侧影》也完美地移植到了PS2上，由于篇幅有限在这里只介绍游戏中的重点。让我们一同来感受狙击手惊心动魄的每一个瞬间吧！



PS2	KONAMI	STG	1～2人
	美版2001年9月[illegible]日发售		79KB
CD-ROM	对应LINK进行通讯对战		

PART 1 伦敦

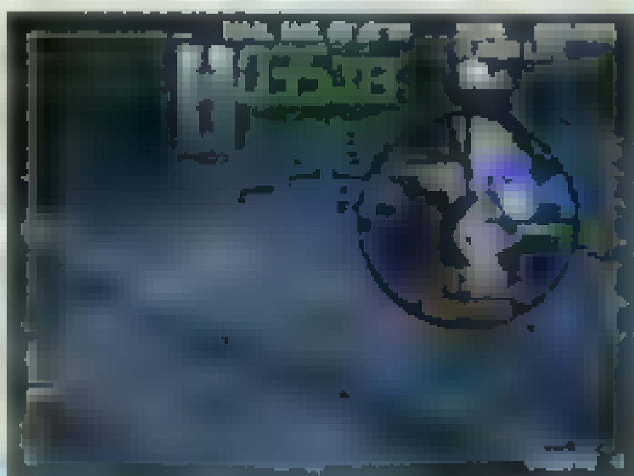


最初的一关，几乎没有什么难度，但是适应游戏的操作需要一定的时间，特别是对Analog摇杆的控制，可以说是游戏最关键的地方。成功干掉伦敦桥上的敌人，两位主角正式"见面"了，从中我们可以了解到豺狼（Jackal）是位个人主义极强的家伙。

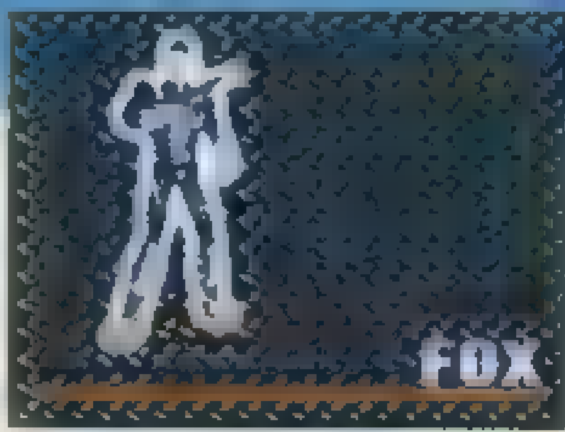
PART 2 实验室



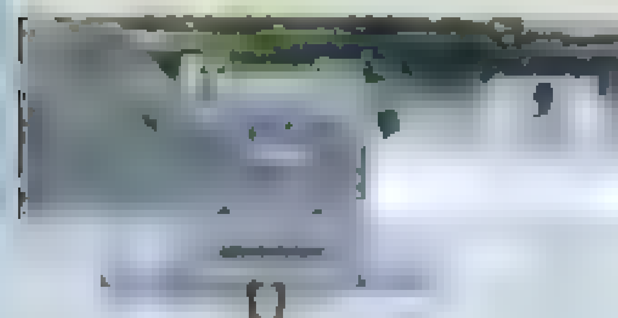
为了阻止恐怖分子的发射毒气导弹，豺狼他们来到了雪原上的实验室。这一关比较简单，敌人也比较分散，按部就班打过去就可以了。关底会出现游戏中第一个BOSS——TANYA，她是个喜欢玩火的女人。但是她只是个徒有其表的小角色，她的身体没有任何保护，而且动作破绽极大。不要犹豫，直接攻击她的头部就可以……上帝饶恕我吧！



PART 3 雪原之战



一开始，玩家就要面对快速移动的敌人。冷静沉着的操作是顺利通过这个区域的关键，本关整体游戏难度并不是很高。如果射击准确的话还可以争取到不少时间，马上就会见到游戏中第二个BOSS——FOX，由于在FOX身边还聚集了多个士兵，所以难度有所增加。但是愚蠢的FOX行动路线完全固定，所以玩家完全可以伺机瞄准其头部，在第一时间内就结果他的性命。



PART 4 机场



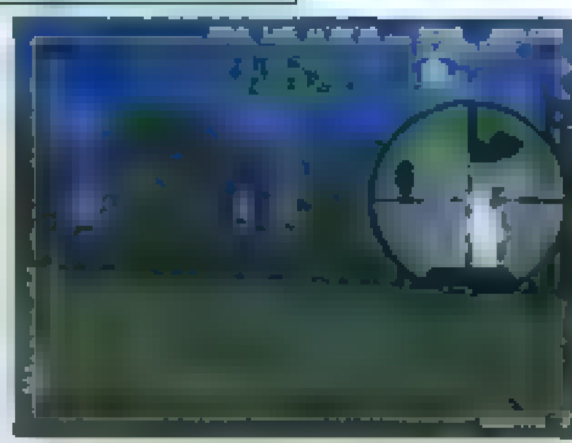
为了救出Laura，豺狼和猎鹰又追到了机场。敌人在运输机上进行了顽固的抵抗。这时敌人的火力就比较集中了，迅速将他们一一干掉，主要是为了节省宝贵的时间。啊，游戏中第三个BOSS——COBRA现身了，他阴险地躲在人质身后，的确有点棘手。但是COBRA有一个致命的弱点，每当他抛出人质攻击时，他的头部就会完全暴露，这是射杀他的最好时机。瞄准人质右侧，等COBRA露头吧，这个方法最为有效了。

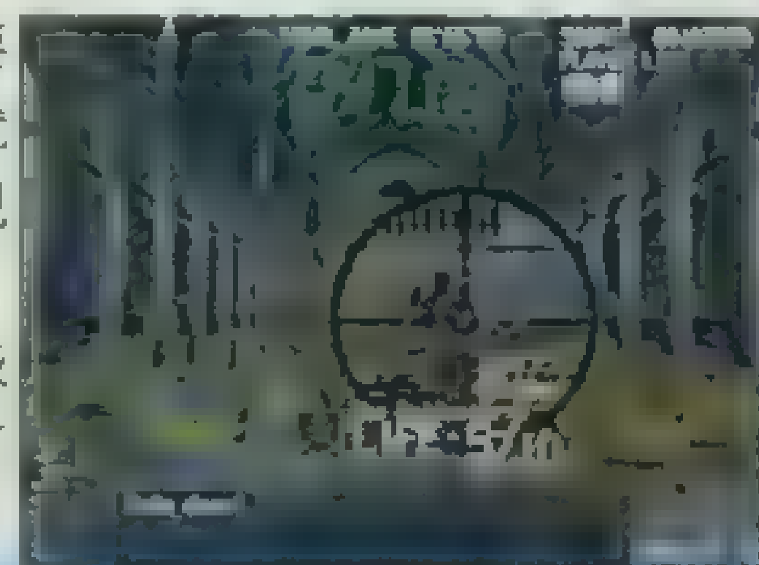


PART 5 荒野的废墟

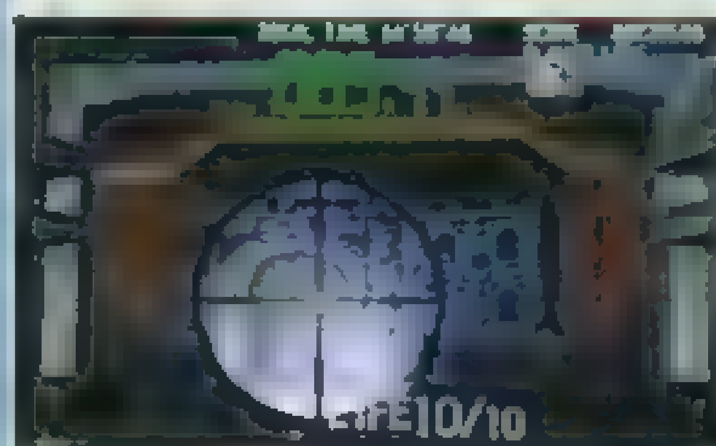


天黑了下来，加上敌人都身着迷彩服，藏在树丛中，这样就加大了游戏的难度。熟悉敌人分布方位是本关的关键。游戏中会出现多处炸药，不要急于将它们射爆，待敌人聚集后再伺机引爆它们，这样既可以一次消灭多个敌人，又可以节省不少时间。这关的BOSS是深藏在坦克中的THE COLLECTOR。可能坦克有质量问题，只要准确命中主炮口就可以射毁整辆坦克。THE COLLECTOR终于现身了，他可是将自己包了个里三层外三层，盔甲之厚乃BOSS之最了。THE COLLECTOR极为灵活，想一枪爆头相当不容易，如果没有把握还是一枪枪和他拼了，以免浪费时间。





PART 6 歌剧院



本关相当短，中途可遇见一个waiter，瞄准他就可加时10秒。马上豺狼他们就要和歌唱家——THE STAR对决，可能是他太具备艺术气质了，在开枪射击前，他总喜欢吊吊嗓子，高歌一曲，这是射杀他的最后时机。瞄准他的头部吧，虽然第一时间瞄准THE STAR头部需要一定的运气，但是这个时间也不难把握。最终BOSS出现了，他好像正在和豺狼他们玩一个游戏。舞台上挂出了三个捆绑炸弹的人质，瞄准人质身上的遥控器，解救人质真的是有惊无险。

PART 7 重返伦敦



豺狼他们又回到了夜幕下的伦敦，这时的伦敦已经是重兵把守。一定要眼疾手快地消灭隐藏在大楼中的众多敌人，不然只有看着时间一秒秒地流逝。豺狼和猎鹰来到顶楼就会遇见游戏中最难对付的BOSS——SHO&KANE，他们不仅移动速度快，而且都会分身术，攻击变化也比较多，的确让人有点头痛。但是再强大的敌人也有弱点，玩家一定要利用SHO&KANE发动近身攻击或者攻击你的同伴这两个黄金时机瞄准他们的头部进行射杀，除了多多练习之外还需要一点点运气。

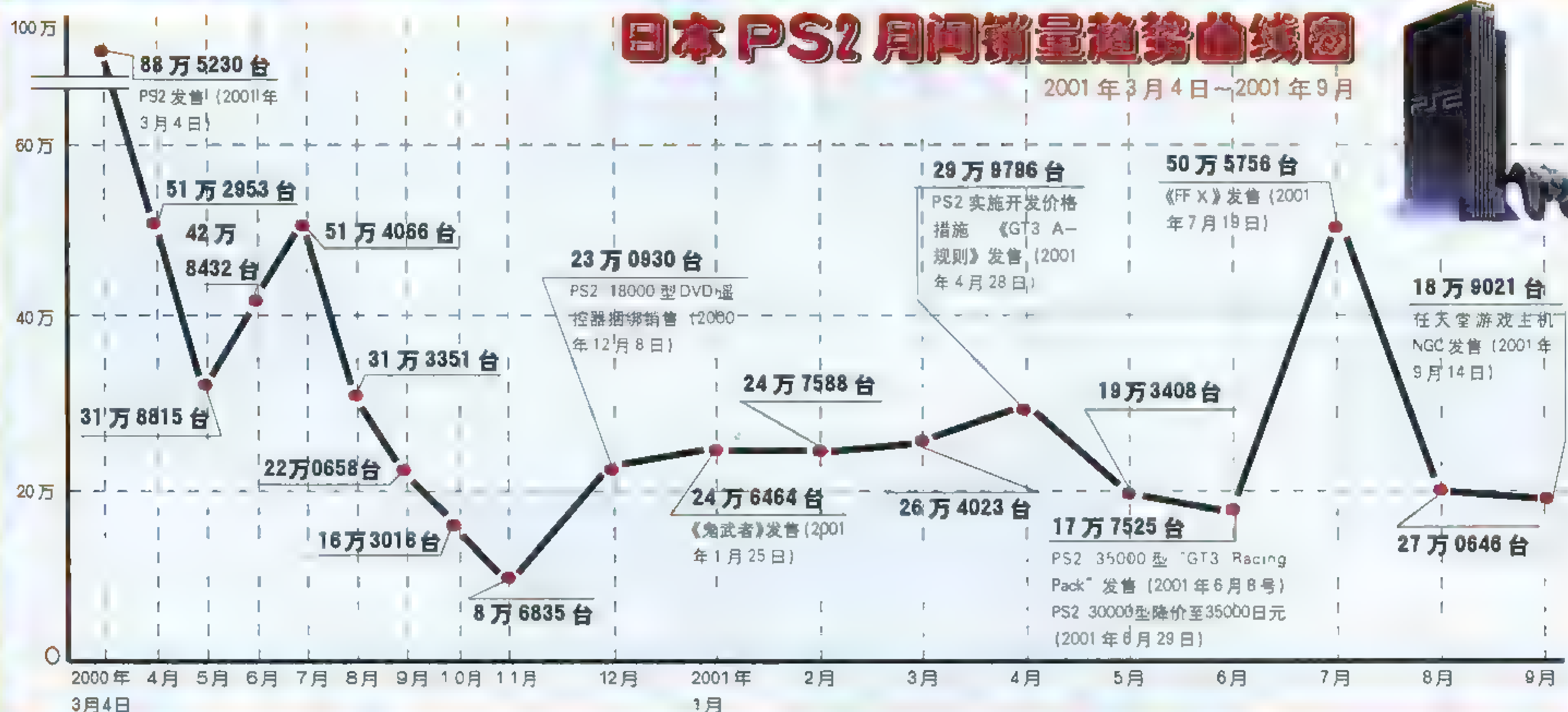
PART 8 最后的审判



虽然BIG BOSS两员大将已经魂归西天，但是他还没有死心，竟然挑拨豺狼和猎鹰两人进行一对一单挑。而豺狼和猎鹰也假戏真做，在BIG BOSS面前上演了一处好戏。两人"单挑"完毕，最后在伦敦大钟楼顶找到了正在"翩翩起舞"的BIG BOSS，而和他"跳舞"不是别人，正是豺狼的妹妹，猎鹰过去的情人Laura。干掉BIG BOSS后豺狼他们才发现原来Laura和BIG BOSS之间还有一副手铐将他们紧紧铐在一起。游戏最戏剧化的一幕出现了，玩家只有一次射击手铐铁链的机会，生或死就在分毫之间……



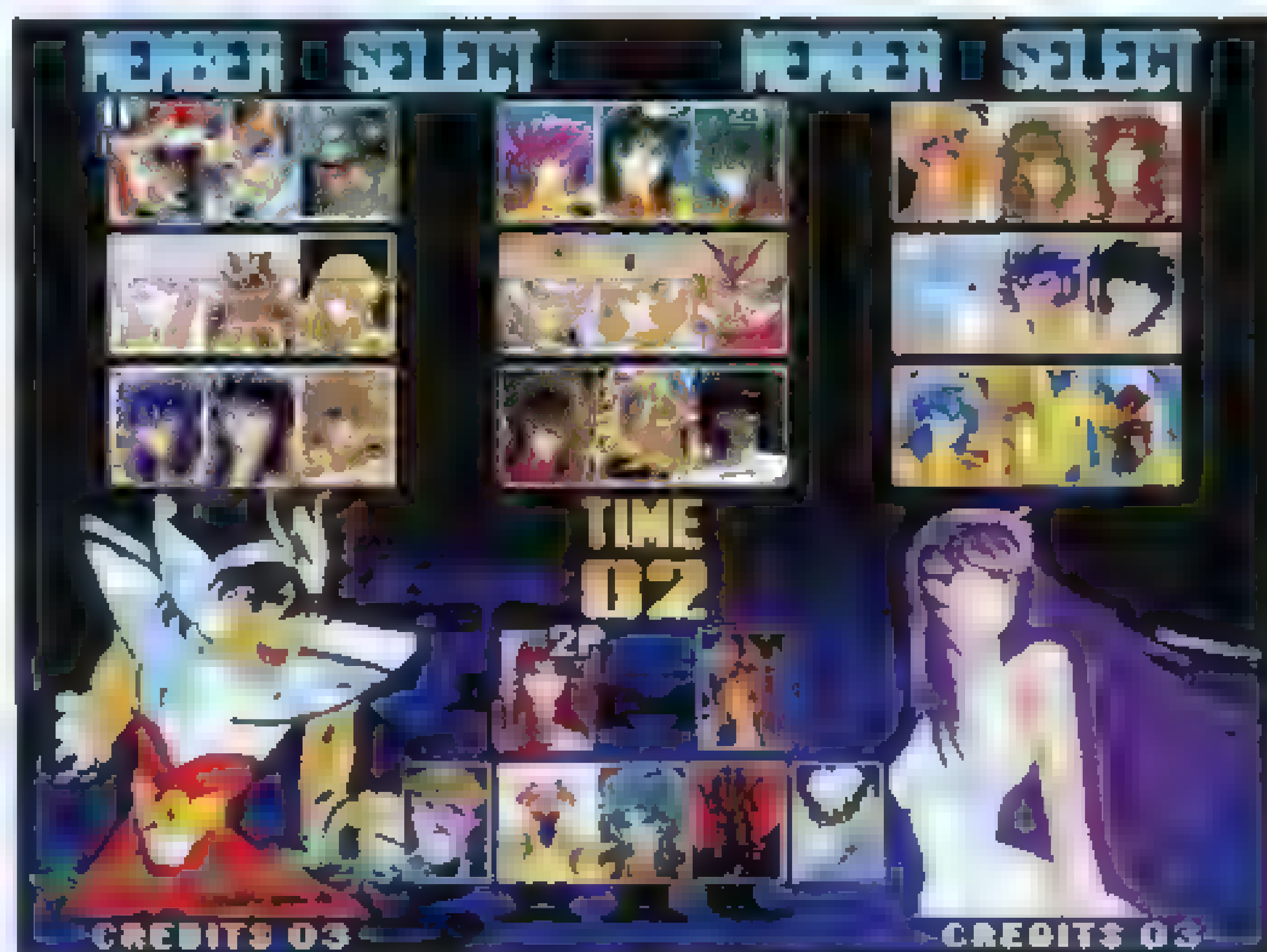
本栏目感谢深圳"华城新机地"游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 （0755）2286364 2223012



[illegible]买主机是为了玩游戏，软件数量和质量直接决定了一台主机的存亡。上面的销售曲线图中，再次验证了"游戏是检验主机性能的标准"。这[illegible]可以说这是个相当不错的成绩。按照区域进行划分的话，亚洲地区的累计销量为650万台，北美地区的累计销量为723万台，欧洲地区的累计销量则为414万台。另外，SCEI已经确认了欧洲版PS2主机会在今年圣诞[illegible]目前还不清楚北美和亚洲地区是否也会有降价的举措。

回音 多边形和他的朋友们

没想到啊，没想到。我多边形刚刚走马上任，就收到了读者热情洋溢的"伊妹儿"。其中一封信就是关于第一期"游戏立方"中提到的PC格斗游戏——《圣斗士星矢》。可惜这位读者寄来的只是他的作品而没有留下"性命"。我猜想这张图片一定是他花了不少心思修改做成的，仔细看看真是浮想联翩，其乐无穷，其精神实在值得我敬佩。朋友，感谢你的投稿，希望再次看见你的大作。让我们一同来欣赏这副作品吧。



其实杂志社开办"游戏立方"这个栏目的目的就是为了和广大玩家一同分享游戏中的快乐、烦恼、业界的花絮等等等等，关注玩家所关注的一切。多边形忠心期待每一位玩家的参与，只要你认为这件事情与游戏有关并且值得关注，值得炫耀，值得讨论……都可以向我投稿。OK！这里再次给出我们的E-MAIL地址：**ptfg@21cn.com** 或者 **gamedep@public.szptt.net.cn** 记得注明"游戏立方"或者多边形收哦！当然还有你的尊姓大名。WAITING FOR YOU. SEE，I'M REAL.

在已经发售和未发售的GBA游戏中，你觉得最值得掏Money购买的是那一两款？

现在GBA的游戏比较多，类型也比较丰富，因此也很难选择哪一款是最好的。

其实选择也要看自己喜欢那个类型的游戏，喜欢RPG类，《黄金太阳》肯定是首选，画面一流；喜欢SLG，则近期的《机器人大战A》一定要收藏，本人现在就在玩这个游戏，真的很不错，众多分支路线使得耐玩度非常高；另外《皇家骑士团》也是SLG地经典，值得考虑；如果喜欢动作游戏，那么就考虑《WARIO》，这个动作游戏很需要动脑筋，耐玩度也很高。这样的回答你还满意吧，以后GBA的游戏会越来越多，所以不要想太多选定一款玩了再选。

①PS2到底是应该竖着放还是应该横放，听说竖着放会伤机器，有这回事情吗？②我听说总是用PS2玩CD-ROM（正版）的游戏会导致PS2无法读取正版的DVD-ROM的游戏，真的会这样吗？

①我当初也是觉得将PS2竖着放会对PS2有损伤，编

辑部内一直都是将PS2平放在桌面上玩。但是我见到D·S一直都将自己的PS2竖起来玩，到现在大约半年了也没见出什么问题，所以把PS2竖着放玩游戏不会有什么问题。②你说的这个问题其实在我们编辑部也出现过，但是我觉得还是主机保养的问题。所以建议你在不玩游戏的时候一定要将PS2主机收好，做好防尘工作。不然很可能你购买的PS2主机用上一年后就什么碟片也读不出来了。

我目前只有一个问题：怎样才能找回当年那种玩游戏时的心情？难道只有正版？

分析如下：①轻松的心情去玩游戏。②良好的游戏氛围，不要和不懂游戏的人一起玩游戏。③和好朋友一起玩游戏，交流游戏，分享游戏。④相信一切都会有的。⑤保持一种健康的心态，这对任何事情都很重要。⑥认识到生活不不仅仅只有游戏，但是有了游戏生活会更加丰富多彩。其实这种困惑不只出现在你的身上，可以说每一位资深的玩家或多或少的都会想过这个问题。所以一定要走上和游戏一同成长这样一条良性轨道上，这样你就就依然会感觉到游戏的世界是多么美好。

THE KING OF CONSOLES 2002

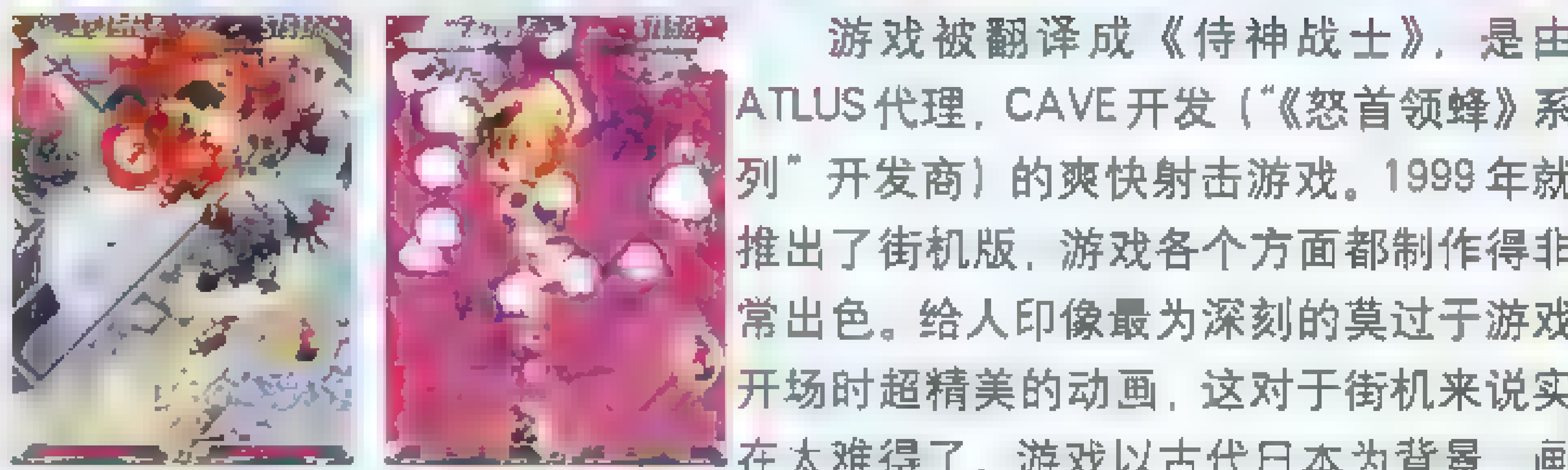


分享 侍神战士

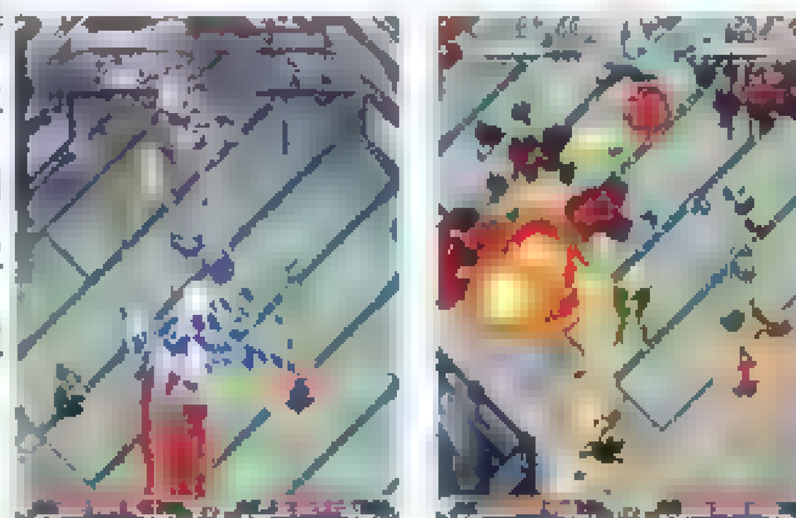


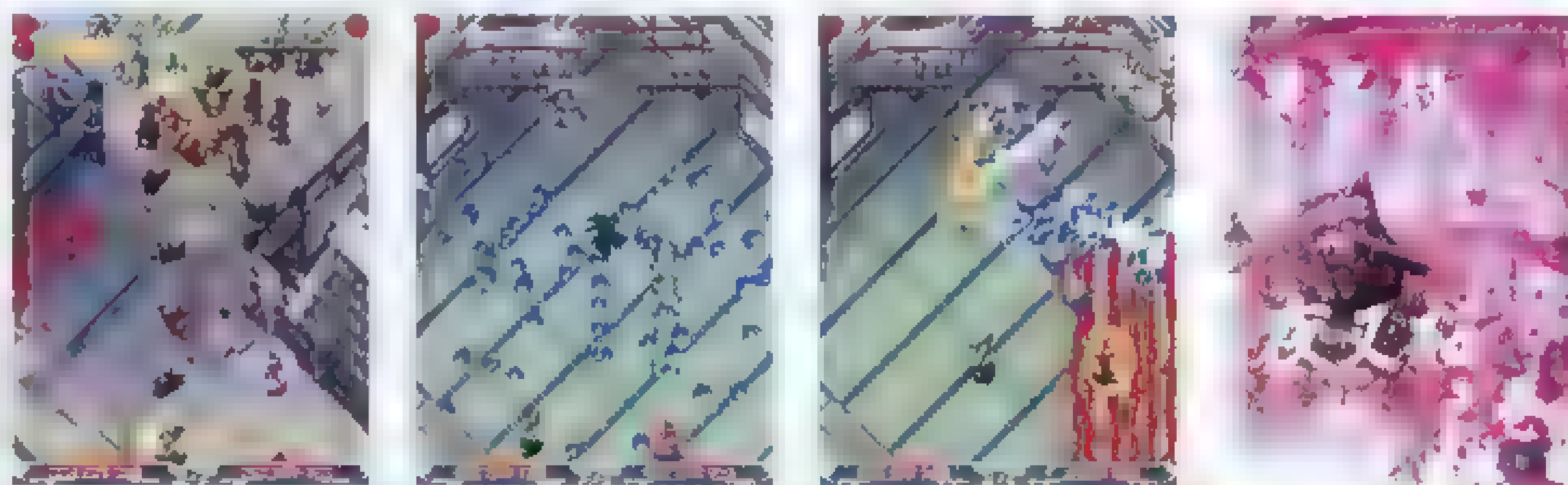
说到本人对"模拟器"的喜爱，纱迦和ACE飞行员都比不上我。本人平日热衷于收集各种游戏模拟器和ROM，至今为止，我多边形收集的游戏ROM完全可以开办一个个人网站了。因为玩模拟器总可以让人想起过去玩街机时那些美好的时光和被爸爸殴打的情形（不夸张）。最近我又发现了一个好游戏，想第一时间就推荐给大家，让我们一同分享游戏的快乐吧，这种感觉可能只有在街机上才找得到吧。



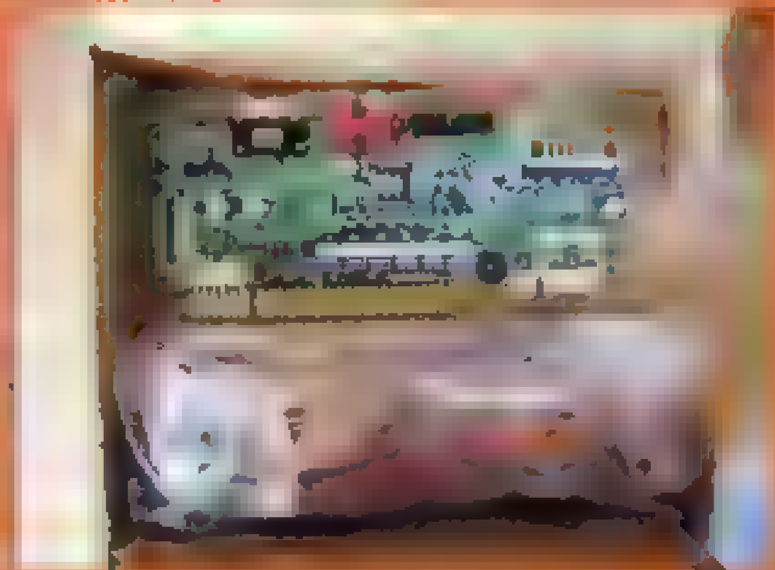


游戏被翻译成《侍神战士》，是由ATLUS代理，CAVE开发（"《怒首领蜂》系列"开发商）的爽快射击游戏。1999年就推出了街机版，游戏各个方面都制作得非常出色。给人印像最为深刻的莫过于游戏开场时超精美的动画，这对于街机来说实在太难得了。游戏以古代日本为背景，画面达到了2D射击游戏最高水准，而那可怕的子弹和破百万兆的分数想起来就让人激动，而且游戏中三位角色都很有特点……多说无意义，还是让大家亲自去体会吧，游戏的模拟平台就是著名的MAME32CN-054最新简体中文版，ROM容量为18.0MB，游戏英文名为Guwange。能在模拟器上玩这样出色的游戏真是万幸啊，所以向大家推荐，推荐。



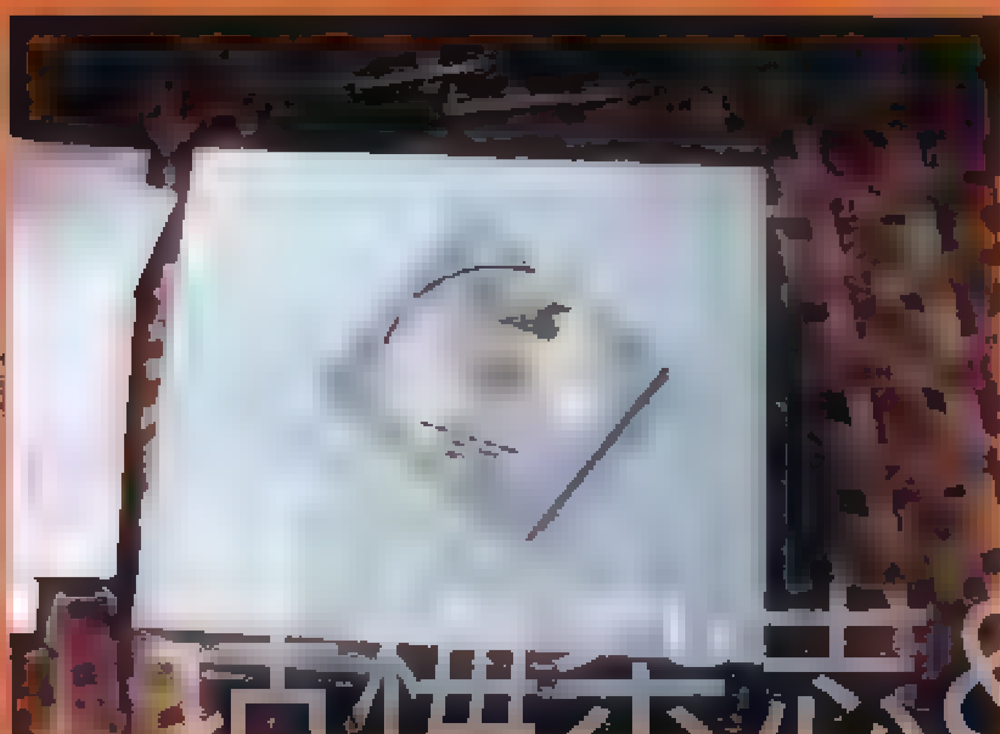


《铁拳4》基板











分享 "中国第一MGSer" Ray小姐的挑战书

上一期刊登的《MGS》的最速通关方法出乎意料的受欢迎，而文章的最后一句 **"1小时39分51秒，有信心向它挑战吗？"** 也终于激起了高手们的挑战欲望！在本刊的《3周年纪念特辑》上刊登了《MGS》全对白小说的，有着"中国第一MGSer"的Ray就是其中最积极的一位！（不然怎么叫"中国第一MGSer"……）她的成绩是1小时38分26秒！虽然只提高了1分25秒，但是…… 你来试试？



两者战绩的比较，在相同的难度下，Ray只是在存盘次数上处于劣势，而其他的技术统计几乎都占有压倒性的优势！

极速通关&其他——《MGS》杂谈

文：Ray

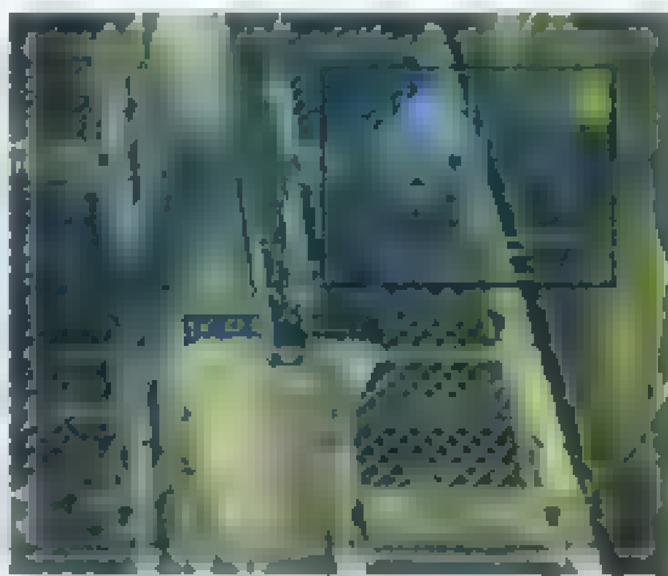
看到10月B上日版《MGS》的极速通关记录，忍不住拿出完全版来试了试。奋战了一个上午，很幸运的比那个记录快了1分钟。不过我是基本沿用自己打Big Boss级别时的打法（Big Boss我也可以打进两小时），没有用那种自杀式战术。（Ration 零个本身就是Big Boss级打法带来的结果。）

下面对有志于挑战通关速度极限的朋友谈谈我的一些经验，借此向各路高手讨教。（多边形：不要太谦虚哦！）

基本原则

Ⅰ掌握、熟记各场景中敌兵的巡逻路线和行动节奏。

例1：核弹保存大楼1F，就是不准使用武器的那个场景，除《极速通关》一文（以下简称《速》）中提到的路线以外，其实也可以从左边的楼梯上去，且不必使用箔条手雷，路线如图A中地形雷达所示。（这又引申出一种重要方法——路程节省法：尽量用走斜线的方式代替直角转弯。这样做看上去节省的时间微不足道，但有时行动计划成功与否正是取决于你能否在敌兵视线所及的0.0001秒前通过某个关键点。在这个例子中，不走斜线的话100%会在冲上楼梯前被对方发现。）然后在楼梯中段的平台上稍等，待上面梯口的士兵转过身，马上跑上去把他摔倒，再直奔电梯就可以了。（记住用"电梯速到大法"哦。）



例2：加热PAL卡时，由地下基地上熔铁炉途中，之前打伏尔甘的冰库里会配置3名士兵，如果没有地形雷达就要费些手脚。但其实这场景中是有一条绝对安全、万无一失、万试万灵的通过路线，如图B中地形雷达所示，去时走左路，回时走右路只要以最快（"较快"也凑合……）速度一直跑过去就万事大吉了。



Ⅱ随时考虑自己下一步的行动方案，然后一气呵成，不要有任何迟疑。如果要停下来想的话，一定记住按暂停，因为进入无线电通信画面或者按住武器选择（L2、R2）造成的"假暂停"，游戏时间还是照样计算的。

Ⅲ选择适当的存档时机。不要小看这种细节，它很可能会把你辛辛苦苦绞尽脑汁一点一滴"压榨"回来的时间浪费于无形之中！例如，当Snake与梅丽尔会合后（从女洗手间出来时）立即存档，那么到取档时你就会发现刚才最后那一小段过场动画还要再播一遍（而且是无法跳过的！），气死了是吧？如果你是进了北面那道5号门以后才存的档，麻烦就少多了。

Ⅳ不取不必要的装备。哪些装备是不必要的呢？防毒面具，探雷器，藏身纸箱A、B、C，夜视镜，照相机（又不是去观光……），一般情况下连防弹背心都不必取（最高难度除外）。再有就是弹药的问题。因为我们快速通关的要点是尽可能有效率地行动，当然也要有效率地攻击啦，所以需要的弹药数量是很少的，根本不必浪费时间绕道去补充。比如对M1坦克之战，手雷6个足够有余（实际上如果用了4个还没能解决战斗就要考虑RESET了。Why？浪费时间太多）。打MG-REX也只要18～20发毒刺导弹即可。

一些战术

Ⅰ对奥塞罗特之战，和《速》写的基本一样。要补充的是，如果对自己的实力有自信，放心大胆地追击他也是没问题的。因为他的枪法实在十分差劲（真不知那个"左轮"的外号是谁给起的），不论两人相距多近，只要把握好节奏，在他开枪的前一瞬间变换位置，哪怕只移开半个身位，就足以让他的子弹落空了。还有一点，从一开战起就要按着X键进行追逐，这样才可以趁他中弹的硬直时间缩短两人的距离。这种打法玩出手感以后是很爽的我试过在最高难度下左轮只来得及开了6枪就败了，连第一次装弹都没完成（自己毫发无损）。NORMAL级更是不在话下，大部分时间我都在和他"并肩"跑动。没办法，谁叫我是"SOCOM之鬼"呢……哈哈哈……

Ⅱ第二次和Wolf对战（雪原上）时，平时用PSG-1（注意她跑动的时候其实是攻击的好机会，视她跑的速度打1～1.5 个身位的提前量即可），一旦看见她躲在树后不露头就起身用打直升机剩下来的"毒刺"攻击，这样可以节省时间。

Ⅲ打伏尔甘的那个自杀式炸弹袭击实在太难，我练了好几次都用不好（难道是自虐倾向还不够强？），所以放弃了。其实用手雷打时如果投的落点比较准就可以对他造成较大伤害，而且有机会引着他在一个集装箱周围绕圈子，也是相当好打的。若他跑远了就用"毒刺"或遥控飞弹吧。另外，《速》提到的Snake倒地后无判定也是VR任务碟里常用的战术之一。例如，某些关卡中被成群敌兵追进死胡同时，尽快在地上粘上C4，勇敢的冲到敌人面前挨一枪托，倒地后按下○键……

Ⅳ通向地下基地的第一个升降台上遇到的那3个敌人，用枪对付要纠缠好一阵，最好的方法是用拳脚逐一把他们打下台去，毁尸灭迹，干脆利索。

Ⅴ老鼠问题。吃了PAL卡的老鼠不太好捉，通常都是用C4或PSG-1搞定，但这两种方法都有守株待兔（待鼠？）之嫌，尤其是没拿探雷器时。我的解决办法：下到一楼后马上存档，立即冲到南面水池边的楼梯口（不必下去）看看老鼠在不在南面的洞口外，若不在就取档，直到老鼠出现在那里（大概三四次中有一次机会），这时打一发"毒刺"过去就OK了。（什么时候起蛇捉老鼠竟然要用导弹了？……汗）

（由于篇幅的关系，Ray的有关《MGS》的"杂谈"部分将在下一期的"游戏立方"中继续刊出，绝对精彩，请诸位玩家"准时收看"。）

①《超级机器人大战A》的地图是2D的还是伪3D的？②GBA上有无《恶魔城》的最新作品的消息③《MGS2》中为什么没有匕首？④GBA上的《DOOM》是真3D吗？⑤NGC售价是多少人民币⑥GBA有没有后续机种？⑦你们会回答吗？

①《超级机器人大战A》的地图是2D，而且是一部"机战迷"必玩的好游戏。②我也在等待KONAMI公布最新《恶魔城》的游戏，但很可惜最近没有看到任何关于《恶魔城》新作的消息，但我相信KONAMI马上就会公布的。③这个问题也太专业了点，的确在美版的《MGS》游戏封面中可以看见SNAKE手拿着匕首，但是实际游戏中还是没有看见。看来这个问题只有问小岛君了。④同电脑版的《DOOM》一样是伪3D作品。⑤NGC的日版本售价为25000日元，换算成人民币就要乘上0.07 那就大约是1750元，加上一块记忆卡（1500日元）和一根AV（1400日元）共计人民币1953元，这才应该NGC合理售价，如果你还要买一款游戏的话（一般为6800日元），搞定一套NGC设备要花2500元左右。⑥GBA今年三月份才发售怎么可能这么快就公布后续机种呢？⑦我都是尽自己最大的能力为读者回答问题，可能许多读者朋友的问题我都没有及时回答，在这里只能说声抱歉了，还希望你们能够理解我啊，我要高呼理解万岁！

PS2的记忆卡是否一块就够用了，一般能存储多少个游戏？

一张原装PS2记忆卡的容量为8MB就等于是8000KB，普遍上，PS2游戏

焦点

如何区别组装GBA卡带与原装GBA卡带？

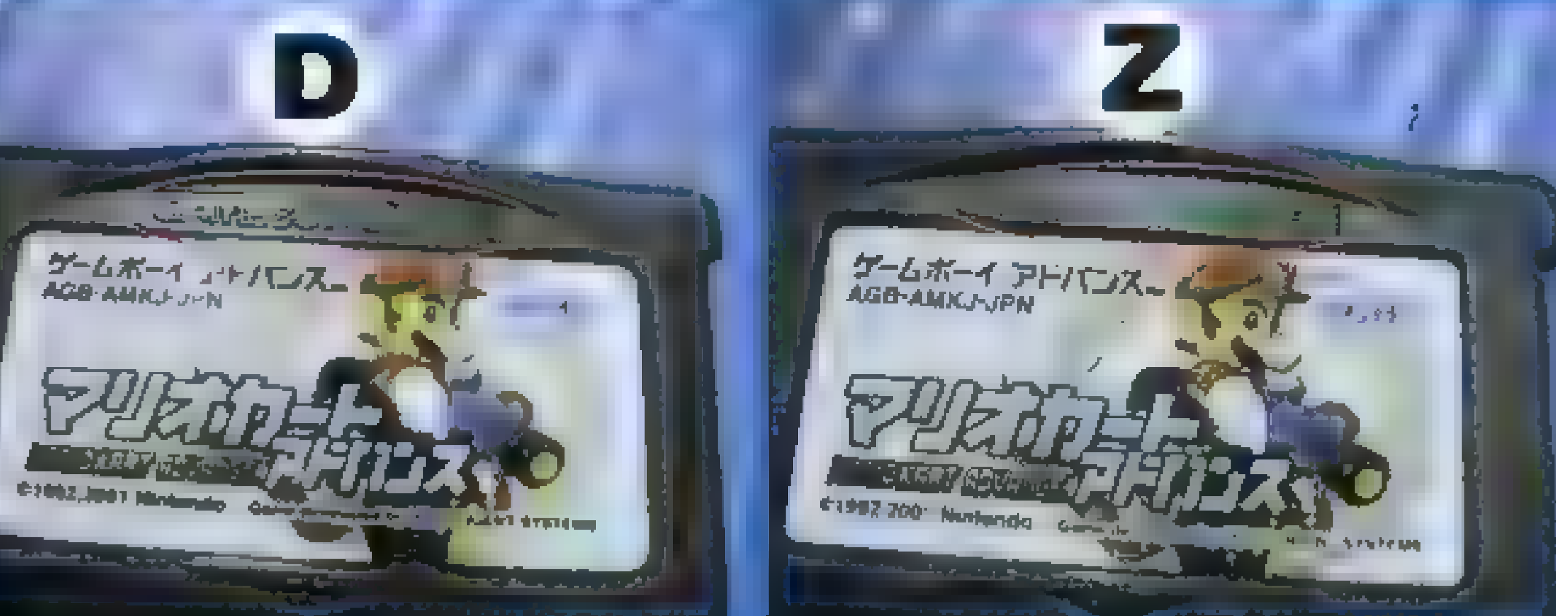
从价格

从外包装

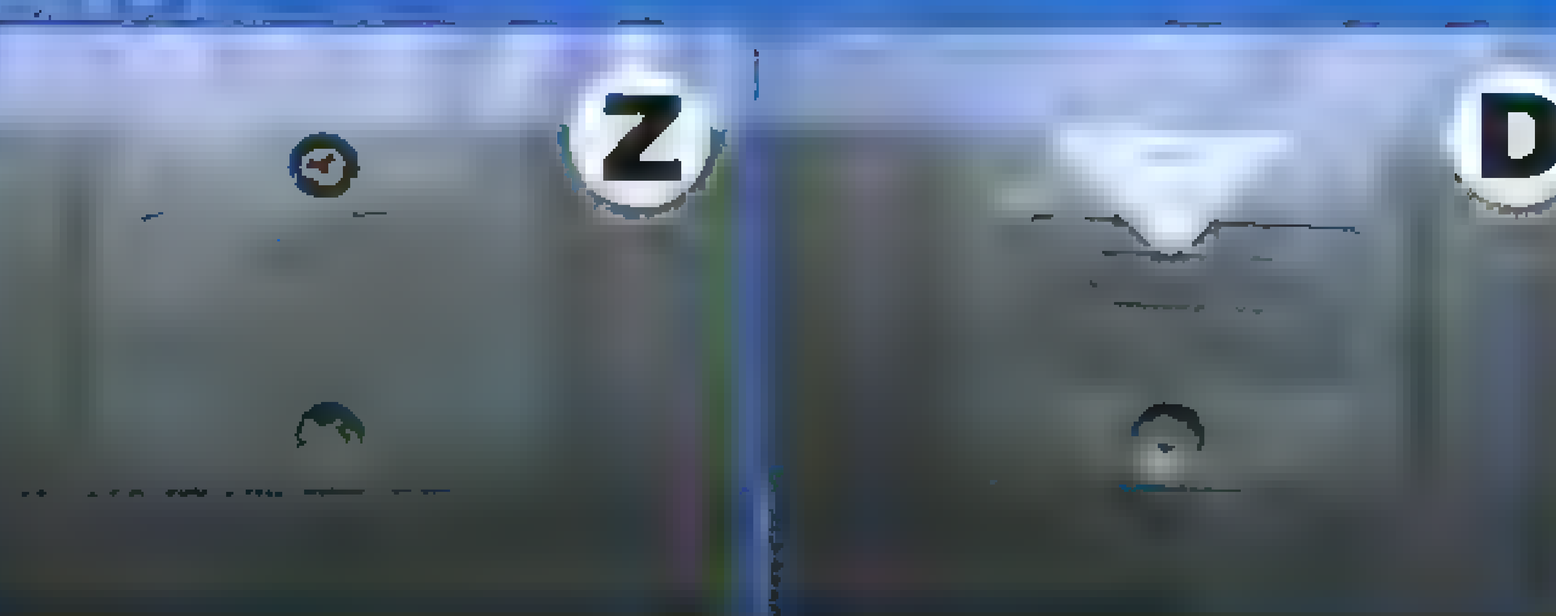
打开包装之后

卡带之间的比较









需要的记忆容量一般都不会超过120KB。8000 VS 120，我想一张PS2记忆卡完全可以满足一个普通玩家的需要（记录收集狂除外）。

①不知各位小编谁的《反恐》玩得最好？②我的记忆卡可读，可写，而管理菜单中却显示记忆卡为空卡，WHY？ Tell Me Please！

①现在编辑部内的《反恐》格局是这样的 GOUKI和ACE飞行员扮演恐怖分子。邪魔天使，纱迦，D·S扮演正义的精英。由于人员不足 所以常年是2 VS 3的情况。以前GOUKI和ACE飞行员的恐怖气焰极为嚣张，两人配合 手段极其毒辣，阴险。经常打得精英们郁闷一晚上。不记得从哪天开始，战局发生了翻天复地变化。由于邪魔天使带领的精英在战斗中积累了不少的经验，充分利用人数优势和恐怖分子周旋到底，恐怖分子的好日子终于结束了。加上纱迦，D·S迅速的成长，精英们经常以大比分获胜，而且养成了和恐怖分子一样的坏习惯——“鞭尸”。现在“恐怖”与“反恐”之间存在这一种微妙的平衡。而我多边形的加入就会破坏这样一种平衡，言下之意就是……这就不用我多说了吧！②我想你的记忆卡是组装的吧，因为我从来没有遇到过这种情况，所以强烈建议你换块记忆卡以免丢失宝贵的记录。

我已经有了DC，但还是非常怀念PS的《WE2000》，甚至梦中都在PLAY《WE2000》，因为我是个实实在在的球迷。所以我还想买一台PSone，但我朋友劝我还是买台GBA划算，请帮我指条明路吧！

我认识很多买了PS的朋友，他们有一个共同特点就是只玩一种游戏 足球。你这么爱玩足球游戏，PS上“《WE》系列”又的确是一款常玩常新的精典游戏。虽然GBA是现在的主流游戏机，但是它的机能还是无法达到PS的水平。如果你觉得GBA对你来说没有什么吸引力的话，我觉得现阶段购买PSone是你最佳的选择，更加PS上有那么多好游戏，购买PSone不会让你失望的。有时候要坚持自己的想法，明白自己真正想要什么，你说对吗？祝你早日圆梦。

文：D·S　协力：邪魔天使

DC	SEGA/AM2	FREE	1人
	[redacted]		
GD-ROM×4	对应网络、VGA		

莎木II



接上期

凉一觉醒来，突然听见有人敲门，抬头一看才发现进来的是一个活泼可爱的小女孩。"打扰了……"小女孩主动开口。"您好，我叫黄芳梅，是秀瑛小姐让我来请您过去帮手的。"凉惊奇地发现这个小女孩居然这么懂礼貌，而且从她干净利索的打扮来看一定非常勤劳能干。此时电话铃声突然响起，芳梅将收衣服的提篮交到凉手中后，马上接起了电话。凉看着芳梅的举动似乎还有一些不适应，但从她的言谈举止来看，一定跟在秀瑛小姐身边很久了。芳梅放下电话，转身对凉说道："秀瑛小姐让我转告你，要你尽早到文武庙去……"凉正在诧异的时候，已经走到门口的芳梅突然大叫一声："啊！坏了……"这一举动着实把凉吓了一跳，还没等他回过神来，芳梅已经从凉的手中抢过了提篮并对他鞠了一躬说："我要告辞了！"接着就飞快地离开了。凉心想这真是一个奇怪的女孩，可能对自己这样的陌生人还不太熟悉吧。



9点钟的时候来到了文武庙的后园，火焰树下站立的身着皂蓝色旗袍的美女正是红秀瑛。听到凉的脚步声，她转过身来说道："不要说话，跟我来。"接着便示意凉跟着她走进书斋内。走进一看，凉不由得吃了一惊，没想到小小的文武庙内竟然有这么多藏书，究竟这是怎么回事呢？还没等到凉开口发问，秀瑛便沉静地说道："我想把这些书晒一下。""你是说让我帮你晒书吗？"凉感到有些不解。"除了你还有谁？"秀瑛小姐似乎显得有些不耐烦。"能告诉我关于朱元达的情况吗？"凉现在对于新线索的渴求可能是秀瑛小姐所无法体会的。秀瑛小姐听到凉的发问感到有些生气："让你留下来，你还要发牢骚？""明白了，我干就是了。"凉只有无奈地妥协了。"那就拜托了。"秀瑛小姐轻描淡写地丢下这句话之后就离开了。



庙内的小道士随即走了进来，看着他傻傻的神情，凉也不好意思偷懒，只好自己负责搬书由他负责晾晒。看似简单的工作却需要在不到3个小时之内完成，开始时几乎无法控制平衡，没走三五步就不小心将怀中的书散落一地了。经过两次失败之后，才发觉不能心急，只有一步一步慢慢地将书搬到晾晒的台子上，便可以即省了时间又完成了工作。找到这个窍门之后，果真在12点之前完成了任务。擦擦额头的汗水，长长地出了一口气，凉此时感到一种异样的轻松与平静，正准备离开的时候，却发现秀瑛小姐早已站在后园的拐角处。"怎么样？"秀瑛小姐环顾后园四周的晾晒台，"做事挺认真的嘛，这样看来明天还要麻烦你哟。"秀瑛小姐对凉的努力表示赞许。"秀瑛小姐，请告诉我关于朱元达的情况吧。"凉并不在意秀瑛小姐对自己的评价，他此时更关心朱元达的下落。"我考虑一下，但你最近还是专心给我晒书吧。"秀瑛小姐依然冷漠地敷衍了凉的问题，接着又转身离去。虽然凉还是不懂秀瑛小姐究竟让自己这样做是为了什么，但看来眼下只能自己去寻找有关朱元达的线索了。来到前庭，汉辉主持叫住了凉，"秀瑛老师吩咐我交给你一本秘笈，这是老师对你修行的肯定啊。"凉接过来一看，是一本写着"马蹄脚"字样的技书，看来又能够学会新的招数了。(今后如果在12点之前完成搬书任务还可以得到4本秘笈——"旋空脚"、"连环劈"、"顺步捶"、"斜弧捶"，并学会一式新招——冲捶。)





离开文武庙，碰见芳梅正好经过，她见到凉主动搭讪："听说在文武公园附近有一家饭菜可口的餐馆。""啊，但是我还没有吃过，不知道味道究竟怎么样。"凉想起了文武菜馆。"我最近也没有去过，不太清楚。但真的非常好吃，尤其是炸猪排，简直是绝品……"芳梅睁大了眼睛，赞不绝口地说道。"是吗？""下次我自己做一次试试……"接着芳梅还表示了自己的决心。"那种味道可以想象。"在凉看来

芳梅的手艺一定不错。"你认为老师怎么样？"芳梅突然转换了话题。"老师，她可是一个非常不错的好人……"凉虽然对秀瑛小姐的言行有些不满，但从心底里还是非常敬佩她的。芳梅听到之后显得很开心，但还是不太相信凉的评价："嗯，是吗？""是的，她确实是一个很优秀的人。"凉相信自己的眼光。"我非常羡慕她，真的，从心底……"不知是触动了芳梅的心弦还是道出了她原本想说的直白，一时间芳梅有些激动，但接着又说道："嗯，你可不能告诉她，你要是出卖我……"凉真的感到有些不能理解。

下了红华台，凉首先从太老街开始展开了自己的调查。与佛俱小路路边的店主们交谈后得知朱元达是五星公司的社长，从事贸易工作多年，但是现在五星公司已经破产了。他本人喜欢收集各种武术秘笈，钻研武术，并时常出入于一家名叫"太老武术"的店铺，还听说他曾经编辑整理过一本叫做"武林书"的宝典。看来暂时先到"太老武术"店才能得到进一步的线索了。好在以前在那家店里购买过"连环腿"的技书，于是很快就找到了目的地。向店主打探消息，对方告之朱元达先生是当年红极一时的五星公司的创始人，可是现在已经很少出现了。而"武林书"是朱元达将各武术流派的情报搜集整理后编写的著作，不出意外的话现在应该还保存于文武庙内。得到这个消息，凉便立即返回文武庙中，来到书斋之前才发现门已经封闭了，看来只有在明天搬书的空闲时段内寻找那本"武林书"了。时间尚早，为了今后的打算，还是去找些能够赚钱的事来做吧。



在经过菜珍街光武馆的时候，一名玄周善老师的弟子走了过来，向凉表示如果有时间的话，希望他能够去拜会一下玄周善老师。进入光武馆才发现先前密集的练功队列已经疏散在正道的两边。玄周善老师见凉来了，便亲自上前迎接，凉一时感到不知所措，为什么光武馆的人对自己如此敬重呢？与玄周善老师交谈后得知他已经知道了凉帮助桂香击退地产流氓的事，并大加赞赏凉见义勇为的豪爽个性。但同时玄周善老师也担心凉如果再次遇到被大批敌人围攻的时候可能会遇到麻烦，于是便教导他不妨在那种情况下多使用投技将敌人掷向人群来解围。看出玄周善老师的诚意，凉发自内心表示感激。与玄周善老师的弟子切磋之后（根本就是把别人当沙袋），学会了面向各方位的投技"摔法"！

想到最容易赚钱的地方还是劳湾码头，于是凉便快速前往。走过鸠汀公园的时候，竟然在喷水池前发现一名金发的外国少女在练中国拳法，出于好奇，凉信步走了过去，说道："这是中国拳法吗？""是的。你对拳法也有兴趣吗？"金发少女问道。"这种招式我是第一次见识。"凉说道。"不错吧。你有兴趣和我过过招吗？"金发少女显得一副自信满满的样子。"过招？""嗯，是的。这样比用嘴说更容易明白。"可是凉考虑到目前的处境，根本无心和她交手。"为什么？因为我是女人？你不要担心。好久没有玩散打了，我也有些兴奋。"金发少女拉出不达目的誓不罢休的架势。"散打……是指交手吗？""嗯，你这种说法有些失礼哦。"金发少女眼神中充满了杀气。"我叫爱琳，爱琳·艾德露华兹。""我叫凉，芭月凉，日本人。""有兴趣领教一下劈卦掌吗？"爱琳不想放过这次机会。"劈卦掌？"凉好像有点装傻的意思。"这是一个流派哦，你不想了解一下吗？"爱琳下了挑战书。可是最终凉还是谢绝了她的要求，离开鸠汀公园。

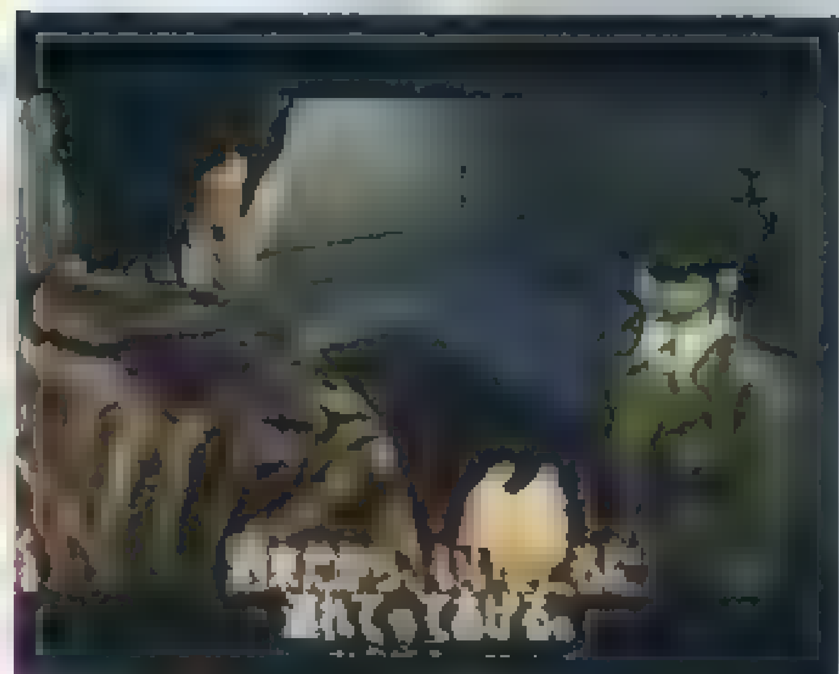
听过爱琳的一番话，凉对自己的修行便产生了几丝担心，也许是应该好好锻炼一下了。已经无心思赚钱的凉无意中途经莱珍当铺后面的过道时发现原本那个用3块木板钉着的通道口居然打开了，走进去才发现里面是一片空地。空地中央有一张桌子，走近一看，很幸运地得到了3只装有精品玩偶的礼盒和一枚铜奖章。沿着咏黄街一路奔跑，竟然发现了JOY的摩托车，虽然自己对JOY的热情还是无法适应，但每次在自己最需要帮助的时候她都会出现，这一点此时深深地触动了凉，再联想到自己的不辞而别，于是决定在附近寻找JOY表示



感谢。进入"松电子游戏中央"偶然发现原本封闭的3楼护栏已经不见了，好奇心驱使着凉上了3楼，发现这里是一个黑市比武的场地。年轻气盛的凉交了参赛金之后，才察觉第一个与自己交手的人居然就是午后在鸠汀公园遇到的金发少女爱琳。看着爱琳那不可一世的样子，也激起了凉的斗志，相信自己只要手下留情给她些教训就可以了。比赛如料想的那样轻松，爱琳虽然有些不甘心，但是能够败在凉这样的对手手下



爱琳也点头认输了。没想到比武也能赚钱，凉越发感到香港这个都市的神奇之处。乘胜追击历来都是热血武术家的信念，凉又要求挑战第二个对手。进入场地之后左右环顾竟然没有找到对手，可是突然间却先听到了“TOMATO便利店”中熟悉的音乐，回头一看，竟然是文静靓丽的高野和泉小姐！还没等凉作出表示，和泉小姐已经拉出了架势。交手之后，凉才发现自己错了，没想到和泉小姐的功力如此高深，尤其是近身的必杀奥义——绝震空樱花，具有极强的杀伤力。好在凉也算见过市面的人，就算遇到再大的风浪也要咬牙坚持住，在处于劣势的情况下凉集中精神，一番流畅的闪躲之后，终于找到和泉小姐攻击的破绽，便奋力反击。在连续几个精彩的招式弹返之后，终于使用巴投击败了她。凉在武术切磋上并不傲慢，并且他也深深感受到和泉小姐是一位值得尊敬的对手，友好地伸出手来拉她起来。也许和泉是一个自尊心极强的女孩子，好像一时无法承认自己的失败，凉用心地安慰了她几句之后，和泉小姐竟然提到今后如果到店里找她的话，就会带凉去一个神秘的地方。老板得知凉居然赢了和泉小姐，自然另眼看待，并将一枚银奖章给了他。



按照和泉小姐所说的话，来到“TOMATO便利店”。和泉小姐的性格很开朗，从她友善的笑容上来看，已经走出了刚才失败的阴霾。同凉寒暄几句之后，就按照答应他的事带凉前往那个神秘的地方。看似很神秘，没想到原来是参加太老街的传统比赛项目——“赛鸭”，而投注赌博也是该赛事昌盛不衰的关键之一。居然还是那个贪财的老板主持，凉看了一下桌上的赌码，使毫不犹豫地选择了自己的目标。也许今天真的是凉来香港之后的“LUCKY DAY”，居然赢了几千元，看着身旁的和泉小姐兴奋地不停拍手叫好，凉反而感到有些不好意思。也许每一个人都应该向往普通人的快乐生活，但是现实是残酷的，至少对现在的凉来说这不能不算一种奢侈的享受。很感谢和泉小姐能够陪同自己度过这个难忘的午后时光，与她道别之后，凉刹那间又觉得自己仿佛离这个和谐的世界相距太远，以至于和泉小姐的离去让她平添了几分失落。





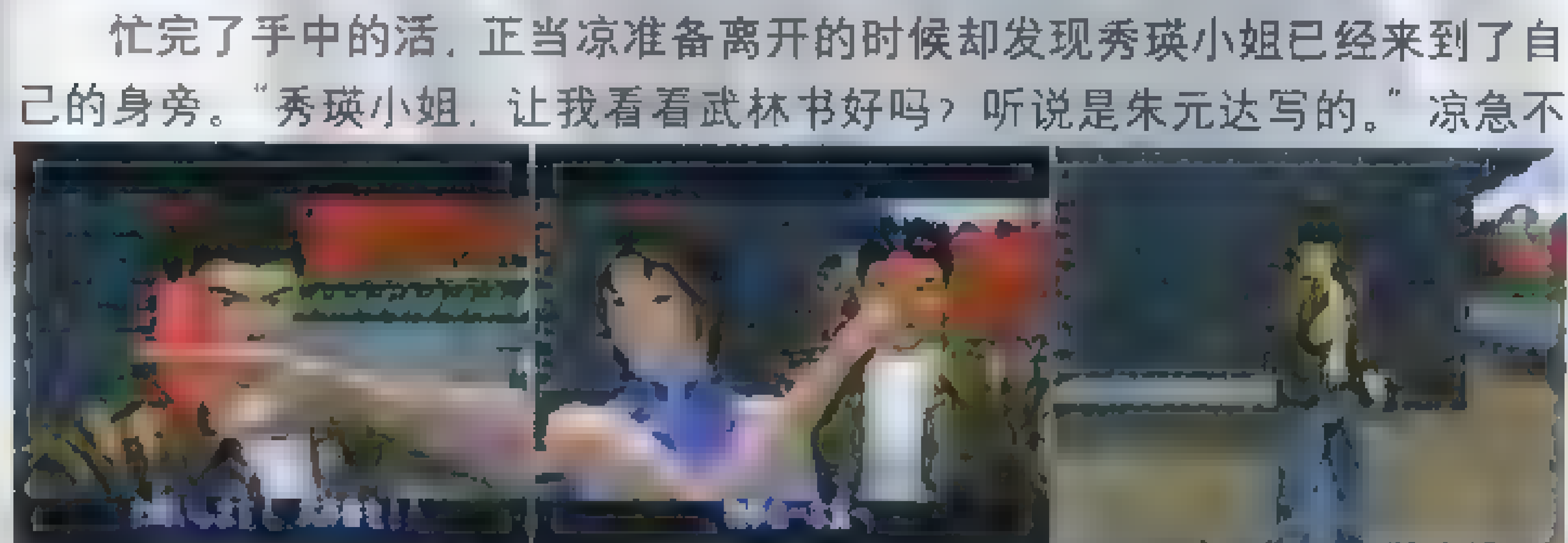
虽然赚取了些钱，但凉也感到有些疲劳了，看看表已经是晚上8点钟了，虽然今天的情报收获不大，但也总算是朝着目标努力，惟一搞不清楚的还是秀瑛小姐的想法。在凉原本的思维模式当中，她应该积极帮助自己找到朱元达先生才对，可是却料想不到她对自己如此冷淡，只要求自己做些不着边际的杂工，难道陈大人的推荐有错吗？但是此时饥肠辘辘的凉也实在找不出更好的方法，只能拖着疲惫的身体回大元楼休息了。靠在房间角落的躺椅上，秀瑛小姐仍然是那副冷若冰霜的神情，只将背影留给凉但也不好说什么，看着窗台上那个蓝色的小布熊实在难以想象秀瑛小姐其实也有可爱的一面。“也许是自己的无端揣测吧，秀瑛小姐以前一定遇到过某种不幸的事。”凉想着想着就睡着了。

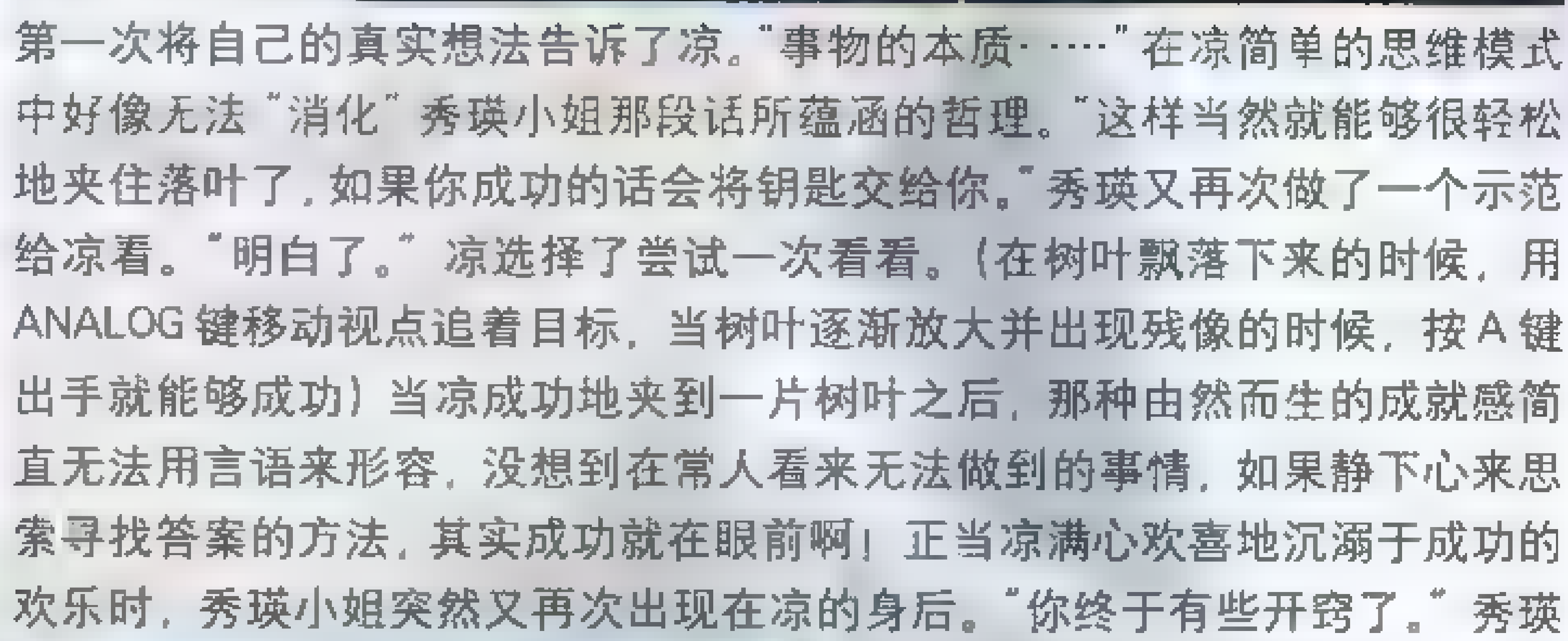


翌日，俏皮的小女孩薰芳梅又来叫凉起床。看着她一副神采奕奕的样子，凉顿时感到精神饱满，虽然眼下还要去进行搬书那种无聊的工作，但也似乎不那么厌倦了。到了书斋开始工作的时候，凉突然想起“武林书”的事，于是便开始寻找。在书斋的一角打眼一扫发现了一本厚厚的绿色合订书非常显眼，蹲下身来定睛一看，果然就是自己正在寻找的“武林书”。正想打开书柜的门取书却发现已经上了锁，无奈之下只有等搬书工作结束之后找秀瑛小姐帮忙了。由于昨天已经找到了搬书的窍门，很快就就完成了一大半的工作了。差不多11点的时候，薰芳梅提着一只精致的茶壶来看望凉，芳梅说道：“你要喝茶吗？”凉于是便爽快地答复了芳梅他现在有些口渴，芳梅倒上一杯茶递给凉。“怎么样 味道不错吧。”芳梅开心地看着凉。拭去额头的汗水看着来送茶水芳梅，凉不禁自言自语地说：“太像了……”“像谁？”一不小心被芳梅听见了。“以前住在我家附近的……猫。”凉想起了神社中那只自己照看的流浪猫。“讨厌，我又不是猫。”芳梅听了之后很生气，并有点委屈的样子，也许从心底里她更希望凉能够把她当作大人看待。凉意识到了芳梅的不满，但从来不会说谎的他还是讲出自己真实的想法：“眼神有些像……”“一样的。但我根本不知道。”芳梅气得转过身去，当凉还想解释些什么的时候，芳梅向他做了一个鬼脸，气鼓鼓地丢下一句“够了”之后便大步离开了。凉虽然还是有些困惑，但在他看来那应该是一个不错的比喻。



忙完了手中的活，正当凉准备离开的时候却发现秀瑛小姐已经来到了自己的身旁。“秀瑛小姐，让我看看武林书好吗？听说是朱元达写的。”凉急不可待地说道。“不行。”秀瑛一口否决了凉的提议。“为什么？”凉实在想不通为什么秀瑛小姐总是为难自己。“对于现在的你没有必要。”秀瑛小姐走到火焰树下给了他一个没有缘由的解释。“拜托了，给我看看武林书。”凉近乎于乞求地说道。就在此时，秀瑛小姐突然出手，牢牢地在凉的面前夹住了一片掉落下来的树叶。凉惊奇地睁大了眼睛，不知道秀瑛小姐的这一举动究竟想说明什么意思。“即使是一片落叶，也要保持冷静的心态。如果精力不集中，就不可能抓住它。现在的你，复仇心太强烈了，这样就难免急躁……静下心来，看清事物的本质。”秀瑛小姐第一次将自己的真实想法告诉了凉。“事物的本质……”在凉简单的思维模式中好像无法“消化”秀瑛小姐那段话所蕴涵的哲理。“这样当然就能够很轻松地夹住落叶了，如果你成功的话会将钥匙交给你。”秀瑛又再次做了一个示范给凉看。“明白了。”凉选择了尝试一次看看。（在树叶飘落下来的时候，用ANALOG键移动视点追着目标，当树叶逐渐放大并出现残像的时候，按A键出手就能够成功）当凉成功地夹到一片树叶之后，那种由然而生的成就感简直无法用言语来形容，没想到在常人看来无法做到的事情，如果静下心来思索寻找答案的方法，其实成功就在眼前啊！正当凉满心欢喜地沉溺于成功的欢乐时，秀瑛小姐突然又再次出现在凉的身后。“你终于有些开窍了。”秀瑛小姐没想到凉这么快就成功了。“是的，我们的约定。武林书！”凉还是急于得到那本武林书。看着凉着急的样子，秀瑛小姐却慢慢地说：“这种事情，很难让你冷静下来……只要你能夹住第一片、接着再夹第二片落叶，继续夹够3片，相信心中的急躁就会消失了。”也许是凉的自信，他同意了秀瑛小姐的要求。尽管刚开始的时候还是失败



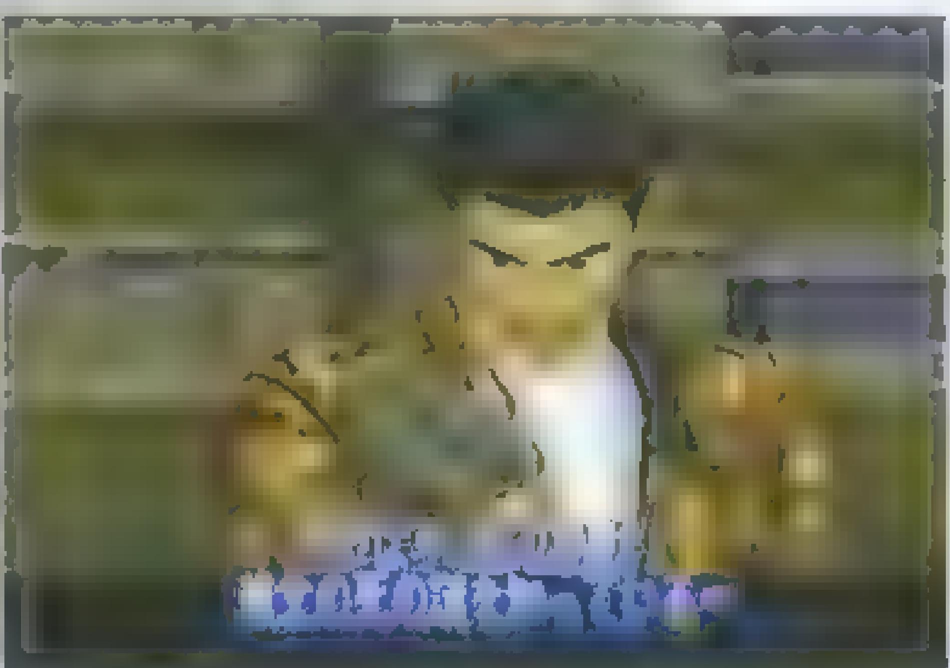




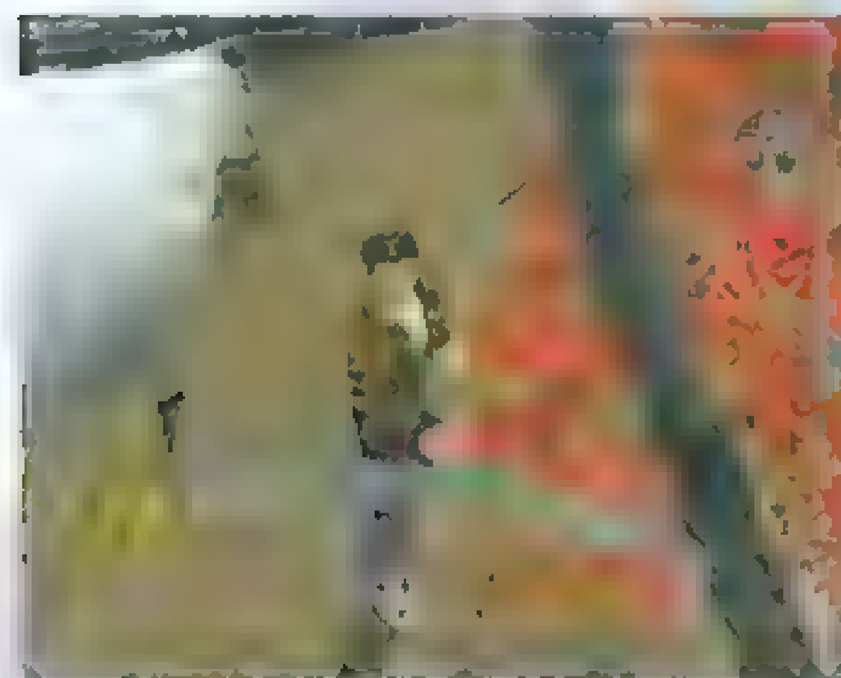
了，可是当真正将心沉静下来的时候，凉做到了！“杂念好像消失了。”秀瑛小姐对凉的成长表示满意，“但是你的心离‘明镜止水’的境界还差得远呢。”“明镜……止水？”又是一个凉不曾听说过的名词。“心平静得如水面一样宁静……心中毫无杂念，所有意识都只集中在自己心中。这就是‘明镜止水’的境界。”秀瑛小姐耐心地解释给凉听。“心无杂念……只在自己心中……”凉已经牢记住了秀瑛小姐的话，虽然还是感到那样有些不可思议，但刚才能够连续3次夹到落叶的事已经让他略有感悟。“那书就只有一本，你可要小心保管。”秀瑛小姐按照约定将钥匙交给了凉。



得到钥匙之后返回书斋，取出了对于凉非常重要的线索——“武林书”。翻看这本厚厚的“武林书”，发现其中记载着不少武学心得。漫无目的地翻着翻着突然发现了虎燕拳传人的族谱，在族谱其中的一节的分支上赫然写着“赵孙明”这三个字。咦？怎么这么熟悉，对了，凉突然想起当初蓝帝杀害自己的父亲之前说过的话中曾经提到过这个人，但是继续翻过这一页之后却再没有什么情报了。正当凉感到困惑的时候，无意间从书中掉下来一张泛黄的纸片，捡起来一看纸片正面写着“天龙地友”四个字，这不是朱元达给父亲的信中所提到过的吗？同时也是在自己前往横须贺港调查线索时电话联络的暗号吗？怎么这里也出现了呢？翻到背面，发现了四个排列不一的圆圈，真是太奇怪了。凉想了又想，看来自己实在无法解答这个谜了，于是只好离开文武庙去请教他人。



再次走到火焰树下的时候，想起刚才秀瑛小姐所说的“明镜止水”，凉还是不理解那究竟代表着一种怎样的心境。虽然眼下调查又有了一些新的进展，但凉总不时感到一种不详的预感，看着火红的火焰树冠，凉不禁又想再试几次，压抑一下躁动的心情。不知是掌握了方法还是自己天资聪明，竟然一次夹到了3片树叶（连续两次夹到2片树叶也可）。可此时凉忽然听到了鸭的叫声，同时从树上落下了一片鸭毛，凉看准时机，用中指和食指牢牢夹住，顺着刚才的叫声抬头望去，咦？怎么有一只鸭呆在树上，不管怎样，先把这只奇怪的鸭捉住再说。捉住它之后凉的脑海中突然闪出一个念头，昨天高野和泉小姐不是带自己参加过太老街的传统比赛项目——“赛鸭”吗？如果自己报名参选的鸭得到第一名的话会怎样呢？尽管这种想法比较荒诞，凉还是觉得有时间的话不妨试一次。



在红华台的商铺前打听那张纸片所暗示的含义，对方叫凉去问古董店的人。在贩卖古董比较集中的太老街上展开调查，终于找到前往“集古堂”能够得到线索的情报。来到“集古堂”，店主果然是一位见多识广的人，告诉凉纸片上所画的圆圈图案是“茶碗阵”的一种，那是武术家之间通讯的暗号。不听不知道，世界真奇妙！像凉这样生长在日本小城镇的青年，怎么可能听说过这样的暗号接头方式？再问及店主究竟如何使用“茶碗阵”的时候，他告诉凉最好去红南街恩田楼101室找桂香婆婆，她是真正懂得“茶碗阵”使用方法的人。虽然不想再次见到那个刻薄的老太婆，但为了取得线索也只好硬着头皮前往恩田楼。敲了101室的门很久，桂香婆婆才打开了门，讨厌别人打搅的她似乎对凉的突然来访感到很厌烦，但凉开门见山地掏出了那张纸片递给她看。桂香看了看纸片，又瞧了凉一眼，说道：“不要站在那里了，进来坐吧。”



屋内的陈设非常简陋，并且好像许久没有打扫的样子，想想地产流氓经常来这里滋事，凉突然感到桂香婆婆的生活绝对非常人能够忍受的，不免产生怜悯之情。凉坐在餐桌前，发现4个茶碗整齐地放在桌上，太奇怪了，这就是“茶碗阵”吗？正当凉感到困惑的时候，桂香婆婆指着那4个茶碗说道“这就是茶碗阵。”“这个文字图案在父亲的那封信上也有，”凉指着纸片上“天龙地友”四字叙述了曾见过类似的字样。“天表示时间 地表示地点，友代表人，龙代表行动。”桂香婆婆解释了四字的含义。“为什么这些文字写在这里？”凉还是不太懂。“茶碗的位置和这些文字一一对应。从左边的茶碗开始，依次是天、龙、地、友。这可能是朱元达的朋友留下的。”“那究竟怎样使用呢？”凉追问道。“首先你必须记住这些形状，然后……”桂香婆婆指着纸片背面的圆圈图案向凉展示如何摆放那4个茶碗。“去食堂、酒馆等人多的地方吧。只要有朱元达的朋友，他就会过来对暗号。”桂香婆婆告诉了凉“茶碗阵”的使用方法。接着凉根据她的指导正确地摆放了4个茶碗的位置，桂香婆婆点头表示认可，并倒了一杯开水对凉说：“另外，使用时不要忘记茶碗的放置方法，千万别糊里糊涂放错位置。否则是很危险的。”凉起身道谢之后便展开了新一轮的搜索。



凉来到红南街的德蓬公园找建民先生请教，两人一番切磋之后，建民告诉凉太老街上的特色饮食店铺中可能就会找到“茶碗阵”。走在太老街熟悉的街道上，凉又想起了早上自己捉到的那只神奇的鸭，心急不如马上行动，来到咏黄街上的“TOMATO便利店”，高野和泉小姐一眼就看到了凉身旁的白鸭，当凉表示请和泉小姐和他一起去赛鸭的时候，她显得非常开心。再次陪同靓丽的和泉小姐来到太老街的赛鸭现场，经过昨天的试练，凉已经熟悉了线路，为那只神奇的鸭报名之后，比赛正式开始，也许是运气太好了，那只鸭居然得了冠军！（不要一味按着R键加速，鸭是有体力限制的，时快时慢掌握节奏并提前转弯才能获胜）看着和泉小姐开心的笑容，凉也不免有些飘飘然，再怎么说自己也是一个男子汉，在女孩子面前取得胜利多少还是可以刺激一下自己的成就感，满足那小小的虚荣心。财迷心窍的老板见到凉如此神奇，也不由产生了几分敬意并将一枚金奖章给了凉。



与和泉小姐道别之后，凉独自来到了久负盛名的“文武菜馆”。在靠着窗户的一张桌子上，凉发现了同桂香婆婆家中所排列的顺序一样的4个茶碗，看来这就是茶碗阵了。按照“天龙地友”的含义摆出正确的排列顺序，等待接头人的到来。苦等了好一阵子，差不多顾客都走光了，却发现店主走了过来将一张纸片放在了桌上。凉抄起纸片一看，上面写着“在方来旅社等候”。正想多问些什么，店主已经转身离开了。走出“文武菜馆”看看时间还早，便突然想到桂香婆婆说过摆茶碗阵的危险性，难道这个信息是假的？只是一个陷阱？为了证明自己的揣测是对的，凉决定还是多试几家。

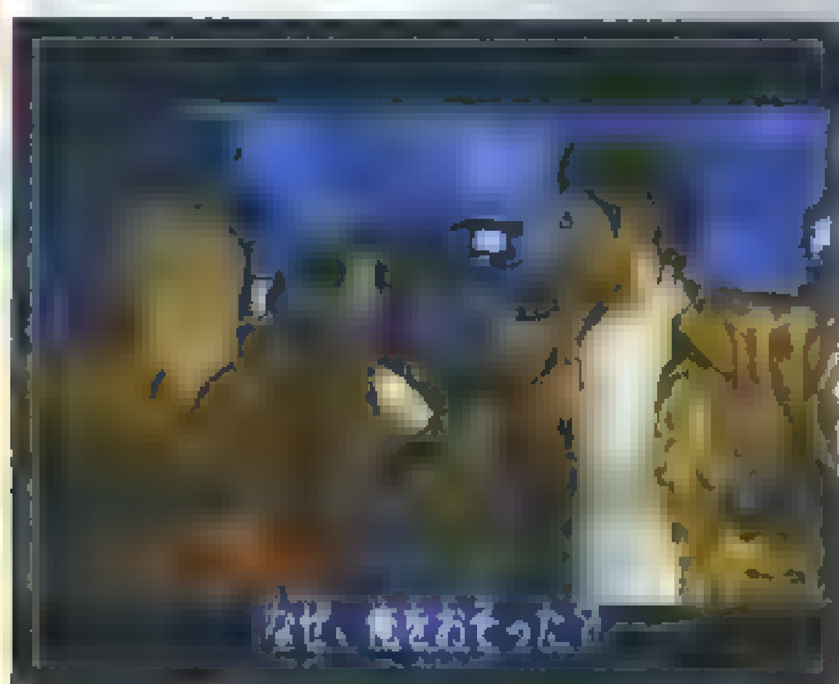


来到自己比较熟悉的菜珍街，走过“天香茶行”时候果然又看到了“茶碗阵”，很熟练地摆好之后静静等待，可是突然出现了两名恶汉将桌子上的茶碗打翻在地。凉顿时拍案而起，才发现他俩就是经常出没于“玲玲粥专科”的“毒蛇兄弟”，上一次JOY的介入让这两个家伙很生气，看来他们眼下是来报复的。话不投机，当场动手，自不量力的“毒蛇兄弟”怎么可能是凉的对手，击倒他们之后凉本想离开，可是突然想到他俩这样的地痞一定眼线众多，于是便抓起一个来询问其他地方哪里还有人流比较集中的餐饮场所。吃到苦头的“毒蛇兄弟”突然变得恭恭敬敬，告诉凉福仙街的“豆将轩”远近闻名，其中一个家伙还居然向凉推荐那里的招牌菜，真是搞不懂他们在想什么。

得到线索之后途径白秦街，发现这里居然也有“茶碗阵”。刚刚摆好之后

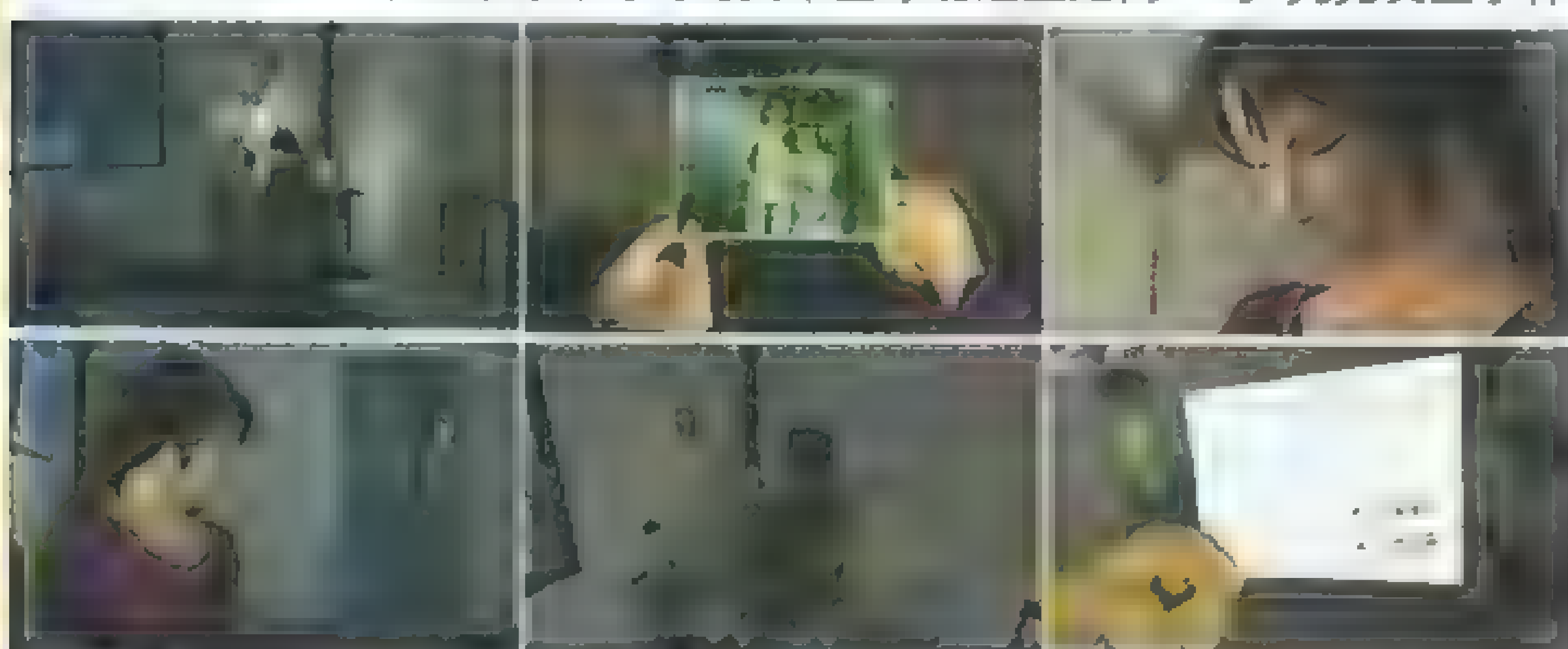


却听见身后有多名壮汉正在向一位孤苦伶仃的小孩收“保护费”，天生嫉恶如仇的凉怎能允许这样没有公理的事发生，痛打了他们一顿之后，从那个小孩的口中也得到了同“毒蛇兄弟”所给的相同的答案。但凉心中还是不太踏实，决定赶快到“方来旅社”去确认一下是否有接头人后再做决定。来到方来旅社等候大约7点钟的时候突然电话铃声响起，掌柜将电话交给凉，说是找他的。凉接过电话，一个嘶哑的男人嗓音只留下“约定今晚立即与凉在文武公园见面”的话之后便挂机了。也许这是真的，抱着这种猜测，于是凉很顺利地就找到了“文武菜馆”旁边的“文武公园”。进



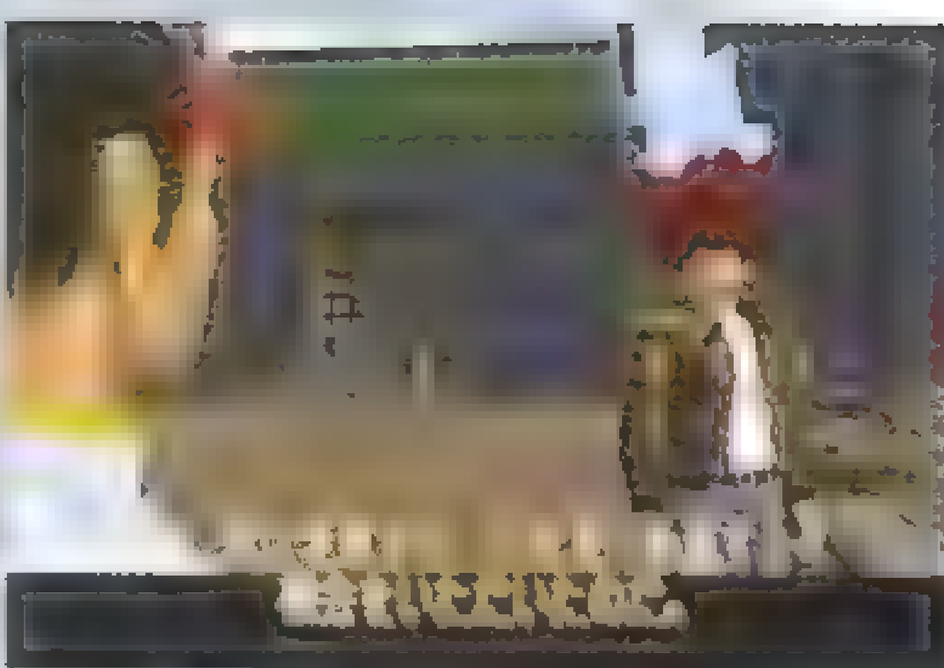
入公园之后，从大树背后走出了一个黑影，接着三四个面目狰狞的家伙也围拢了过来。看来这是个不折不扣的陷阱，尽管自己多加了提防，但还是中了招。好在这些“乌龟王八”的三脚猫功夫根本不能对凉产生任何作用，三两下就轻松搞定。凉使出他惯用的逼供伎俩，抓起一个歹徒厉声考问，没费什么劲，他就说出了真相。原来这群歹徒的主使也在寻找朱元达的下落，并得知在“豆将轩”才能找到真正的接头人，但考虑凉已经懂得了使用“茶碗阵”的接头方法联络，于是便在多家餐饮场所布下“茶碗阵”，妄图将计就计。凉听完之后越发感到事态紧急，惟有尽快找到接头人，见到朱元达。可是现在已经是深夜了，只好回到大元楼休息。

上到二楼看到秀瑛小姐的房门虚掩，凉慢慢走过去从门缝中观望，只见秀瑛小姐正呆呆地坐在书桌前看着一幅照片。照片中的一男一女仿佛就是一对亲兄妹，烛光下的秀瑛小姐显得异常宁静。可是似乎突然间情到深处，一行泪珠儿竟然夺眶而出，顺着她俏丽的脸庞滑落。那眼神中的哀怨诉说着她那永远无法向别人倾吐的陈年往事，也就是此时此刻，她才感到自己是一个真正的女人。平时显现于别人面前的威严也在这悲伤的氛围中慢慢“溶化”了。只剩下一颗期盼亲情的女儿心。听到了凉的脚步声，秀瑛小姐下意识地拭去眼角残留的泪水，刚才的那一幕，在她看来是永远不希望凉看到的。而感情迟钝的凉除了睁大眼睛宣告自己的无意与惊奇之外，似乎很难再用其他言语来诠释自己的尴尬了。秀瑛小姐此时也显得有些慌乱，突然站起身来，就连那张照片也不小心从手中滑落，掉在地上，走到凉的身旁依旧冷冰冰地对他说了句“没什么”之后便转身离开了，也许此时此刻她更希望凉能追上她问一句“究竟发生了什



么事”，但多年来养成的坚韧个性仿佛不允许她这样做，那种宣泄感情的直白在秀瑛小姐的眼中可能永远都是诱人的谎言。凉走进屋中，昏暗的烛光第一次让他察觉到自己行动的卤莽，捡起地上的那张照片。照片中两个人之间的关系似乎也被迟钝的凉看出来了，而背面的“秀瑛 紫明”四字让凉更加感到有些不可思议，秀瑛小姐的过去究竟是怎样的？紫明又是什么人呢？怀着一肚子的疑问，让凉在不知不觉中睡着了。

第二天清早，芳梅照旧来叫凉起床。凉醒来之后想起昨晚的事，便向芳梅问个究竟。“你知道一个叫紫明的人吗？”“请你一定不告诉别人好吗？”芳梅似乎不愿诉说有关红紫明的往事。“啊，那时她是和哥哥在一起。”芳梅所说的同凉原本预想的完全相同。“说不定紫明就是秀瑛的哥哥。”凉已经预料到这一点。“是的，但是紫明那天突然出走了……我知道的就只有这么多。”芳梅转过身去，似乎不想让凉看到她为秀瑛小姐难过的神情。“我和她都是在同一个孤儿院中长大的。”芳梅的这番话深深地刺痛了凉，童年的不幸也曾经在凉的身



上发生过，他能够切身感受到失去亲情的痛苦。秀瑛小姐和芳梅都有自己不了解的一面。芳梅离开之后，凉仍然要到文武庙去搬书。快到12点钟的时候，只剩下最后一摞了，将书摆放在晾晒台子上后，发现汉辉主持就站在自己的身后说道：“这里收藏了建庙以来收集的很多书籍。为了保证这些书不受潮，所以要不时拿出来凉晒。”“是吗……”“你能够有机会得到老师的的指教是很幸运的。老师担心你复仇心切，会招致杀身之祸，所以让你暂时在这里专心晒书，磨炼心境，养成平常心。”“平常心……”凉已经通过这几天的搬书工作体会到了他和秀瑛小姐所要表达的意思。

走出文武庙，凉整理了一下自己纷乱的思绪，认定在“豆将轩”一定能够见到接头的人。看到光明就在眼前，凉感到脚步顿时轻松了不少，一想到已经有人同样正在找寻朱元达的联络人时又自然加快了脚步。通过路人的帮助，凉很快就找到了位于福仙街的“豆将轩”。进去之后果然发现了一张桌子上摆放着“茶碗阵”，驾轻就熟地排好位置之后，凉静静地等待接头人的出现。就在他有些焦急的时候，突然一个人拍打了一下他的肩膀，并将一张纸片放在了凉眼前的桌子上。凉刚刚站起身来，那个人已经走出了店门。“等一下。”凉一边拿起桌上那张纸一边想叫住那个人，可是追到门口的时候那人已经不见踪影了。看到纸上所写的内容是“晚上8点 豆将轩”，看来自己还要耐心地等待一段时间了，由于现在距离晚上8点还有一段时间，为了感谢桂香婆婆指导茶碗阵的用法，凉决定再去恩田楼一次。

来到恩田楼前的空地旁，竟然看到桂香婆婆正在打拳，好奇的凉于是走了过去。桂香婆婆看到凉走了过来，收住了招式，接着凉便在桂香婆婆的面前演示了建民先生的太极拳法。“嗯，这是建民先生的招数。小擒打，果然是他教的你的套路 属于陈式太极拳。”不知怎的 桂香婆婆也演示了一套类似



的拳法 突然间凉发现她的手形比较特别，于是便向桂香婆婆请教“这种手形很少见到啊。”“钩手，这是中国拳法中最常见的手形。这个招数常用在‘斜行’技巧当中，记住了吗？”凉很虚心地向桂香婆婆请教“斜行”招式，桂香婆婆看他如此好学，就将最关键的要点传授给了他。此时，经常来滋事的地产流氓竟然找来一个壮汉想教训桂香婆婆，凉自然摆出了还击的架势，准备近身后让那个大块头尝试一下“斜行”的威力。一招击倒了那个家伙，地产流氓只好落荒而逃。桂香婆婆背着手走过来说道 “当然，像我这样一把年纪还要练功啊……”凉知道她的意思是让自己勤于练习。道谢之后凉决定再赚些钱去“太老武术”店把那剩下的几本技书购买齐全。



差不多快8点钟的时候来到“豆将轩”等待接头人的出现，当店内只剩下凉一个人的时候，只见一名穿咖啡色西装的男子走了进来。“我是朱元达的手下。”他开门见山地说道，“你为什么要找朱元达？”还没有等凉开口，突然间4个歹徒分别破窗、破门而入，看来这群家伙一定也是找这名接头人并想拐走他。为了保护这惟一的线索，凉决定放手一搏。战斗比想象中还来得轻松，搞定之后凉却突然发现刚才还在身边的接头人已经不见了，“那个人被那帮家伙抓走了……”豆将轩的店员负伤倒在店门口，凉一听就急了，快步沿着店员所指的方向跑去。

一直追到白秦街上平时小商贩云集的地方，终于看到了绑架接头人的那帮家伙，正准备赶上去，不曾想到从角落里闪出了几个家伙挡住了凉的去路。今天的凉绝对不会对此事善罢甘休，就算明知道是陷阱也要闯一闯。一路穷追猛打，凉俨然一副救世主的样子，终于在绑架接头人的歹徒面前站住了脚步。这时凉突然意识到背后有人袭击，于是一个漂亮的倒地扫腿将身后那个不男不女的阴阳人踢倒在地。虽然这家伙偷袭失手，但却依仗着身后人多，装出

一副娘娘腔说："哈哈，来吧，小帅哥……欢迎……我带你玩玩。"凉拉出了架势准备死斗。这家伙头也不回地冲着凉接着说："你们这帮衰佬，别再捣乱了。快动手吧！"可是话音传出很久还是不见身后的打手上去，他回头一看，怎么？！已经全部被打倒在地！"这……这……发生了什么事？"当他再次转身看到凉那副杀气腾腾的样子，吓得连滚带爬地溜掉了。凉此时已经顾不上去追他了，虽然自己也有些奇怪，但重要的是希望接头人不要出什么闪失。就在凉大声呼唤昏迷中的接头人的时候，一道亮丽的蓝色残像从他眼前飘过……



扶着那个接头人回到"豆将轩"，凉自报山门，并将朱元达写给亡父的信让那个接头人过目。"芭月严是你的什么人？"接头人终于发话了。"我的父亲，他已经被蓝帝杀死了。"凉每当提到蓝帝的时候总是眉头深琐、紧咬牙关的神情。"看来蚩尤门的手已经伸到日本了……"接头人显得忧心忡忡的样子。"我姓张……是朱元达的亲信。现在没有找到住处。我已经被蚩尤门盯上了，四处躲藏……你也一定要提高警惕。如果可能，到HEAVENS组织去找一个叫刃的人吧。""去HEAVENS找刃？"凉似乎从来没有听说过这个名字。"追杀朱元达的是黄天会中一个名叫斗牛的男子。而斗牛也有一个死对头，他就是刃……"张先生简单描述了围绕着朱元达的秘密。"不错。那帮家伙以香港仔为据点频繁活动。刃是一个非常危险的人……你千万不要大意。"说完张先生就匆匆离开了。



第二天清早，凉主动来到文武庙找秀瑛小姐，将昨晚发生的事全部告诉了她。"明白了，可是……朱元达现在究竟在哪里？"秀瑛小姐还是觉得凉非常容易冲动，"HEAVENS的刃可能知道。"凉心中最关心的就是朱元达的下落，说完凉就想去寻找张先生所说的刃。"等一下，你真要去找刃吗？"秀瑛小姐试图最后劝阻凉一次，"他是惟一的线索。"凉坚定地回答道。"别犯傻了，你这不是去找死吗。""我无论如何都要找到朱元达。为了给父亲报仇……"凉似乎感到不需要再作任何说明了。"你怎么还不明白呀？拳法是为了让人更好地生存下去……只为了复仇，看来你已经堕入邪道了。""你就别再管我了……我也不想给你再添麻烦了……"凉冰冷地说道，现在在他的心中只有复仇的时候才能找到生存的价值，其他的一切对他来说都是毫无意义的，与其让别人受伤害，不如用自己的铁拳去解决问题。秀瑛小姐不知道自己应该是失落还是痛恨，一个只知道复仇的男人在她看来就像多年前离去的哥哥那样，惟一不同的是凉绝对不会让她留下一滴眼泪。"既然这样……那就随便你吧。"也许秀瑛小姐已经不愿再看到凉，让他自己去碰钉子吧。





离开文武庙，凉独自走在福仙街上，突然间听到了躁动的摩托车引擎声，JOY又再次出现在他面前，"喂，最近你从来不回旅馆去了。是不是住进GRAND HOTLE了？""什么GRAND HOTLE？"凉心不在焉地反问道。"咏黄街的高级宾馆呀。但是那种宾馆又不像是你住得起的……你只适合住我家开的那种旅馆。"JOY似乎有点嘲讽凉的味道。"考虑一下……"凉根本不跟她争执。"什么呀！你这种人怎么能够把别人的好心当作驴肝肺。"对关心自己的女孩子表示冷漠无疑于"自杀"，虽然凉很想把生死置之度外。"不好意思。又要给你添麻烦了。""还记得位置吗，莱珍街的方来旅社。"JOY还是希望能够帮助凉。"我还有急事，再见。""简直是一个一点都不知道怜香惜玉的家伙。"JOY气愤地望着凉渐渐远去。



途经皇后大道旁的"玲玲粥专科"时，又发现了"毒蛇兄弟"。凉心想他们多少会知道有关刃的事情吧，于是主动上前询问，有了上次的教训，现在欺软怕硬的他们对凉的要求当然不好回绝，告诉凉那个刃是一个非常危险的家伙，而且HEAVENS组织的据点就在BEVERLY HILLS仓库。当凉叫他们带路的时候，他们却死也不敢。凉没有同他们计较，来到劳湾码头的"香港的特产"店门前，老板告诉凉BEVERLY HILLS仓库就在劳湾码头南面的小巷里。顺着老板指示的方向，凉很快就找到了用喷漆写着"BEVERLY HILLS"字样的地点，可是门口有一位手持铁棒的家伙把守，为了不打草惊蛇，只好再寻找别的途径。后来经老板描述，要进入BEVERLY HILLS仓库的话，要靠HEAVENS组织的人带领才行，并且告诉凉那些人经常到开运码头的仓库内赌钱。来到开运码头，根据德林的指示找到了秘密赌场前的仓库，打听有关HEAVENS组织的事，赌档老板告诉凉HEAVENS组织的人每天晚上7点都会在8号仓库聚会。

8号仓库的卷帘门是红色的，相当显眼，由于眼下也没什么事可做便决定原地等候。海港之夜是美丽的，可是凉根本无心留恋这些，看看手表的指针已经到7点钟了，于是便从8号仓库的侧门进入。进去之后发现几个游手好闲的家伙正在高谈阔论，凉也不想解释什么，要求他们能够带自己前往BEVERLY HILLS仓库找刃。这群家伙互相对视了一会儿，便纷纷嘲笑凉的说话态度好像是要找扁。看来不动武不行了，凉只好轻松击败了这些不知天高地厚的家伙。押着其中两个小头目顺利地进入了BEVERLY HILLS仓库，刚刚走过一个拐角，便发现了当初伙同黄仔抢劫自己背包的另外3个家伙，并且还有几十个打手纷纷围拢过来。看来自己是中计了，但眼下也只能相信自己的拳头了。奋力拼杀了一阵，无奈"双拳难敌四手，好汉架不住人多"，凉就这样被他们痛扁了一顿。

当凉苏醒过来的时候，竟然发现自己躺在木板床上，抬头一看，发现黄仔在自己的身边。凉正想说些什么，黄仔却主动开口说道："你还没有意识到吗？你怎么这样鲁莽呀。""我只是要找一个名叫刃的男子。这是哪里？"凉问道。"这是我的家，就在BEVERLY HILLS仓库边海湾内。""嗯……"凉挣扎着想坐起来，但却好像伤得不轻。"你最好不要乱动。"黄仔还是扶着凉躺了下去。没想到找刃的第一天就尝到败绩，看来他一定不是一个简单的家伙，秀瑛小姐的告诫果然没错，但是眼下已经无法回头了。想着想着，疲劳已经战胜了疼痛，凉就这样度过了痛苦的一夜。



清早凉就像做了一个恶梦似的，慢慢地爬了起来。正在做早饭的黄仔看到凉竟然奇迹般地站了起来也不由得钦佩他的耐力。"我要去找刃。"这是凉看到黄仔后所说的第一句话，"你找阿刃……"黄仔一时不知道该怎么说服凉。迎着清早从海平面掠过的第一缕阳光，凉站在船头仰望晴空，现在已经没有任何可以阻止他的事物了。"你到BEVERLY HILLS仓库门口，把这个给他们看。"黄仔递给了凉一个刻有HEAVENS组织标志的打火机，虽然黄仔还是不愿意凉去冒险，但是能够给朋友一些帮助，他已经很欣慰了。得到这个打火机就可以自由出入于BEVERLY HILLS仓库了，凉想到朱元达现在的处境，顿感时间紧迫必须马上行动。

沿着木桥回到岸上，进入仓库周围的巷道后才发现这里三五成群地聚集着

不少HEAVENS组织的人，想直接从他们的口中得到刃的消息显然不可能，只有武力解决了。在得知找到刃之前必须见到COOL J的情报和地图入手后，凉在BEVERLY HILLS仓库东面一块较大的空地上发现有人摆擂台赌钱，老板介绍台上那个呲牙咧嘴的家伙竟然是云南省深山中发现的本世纪最后一个野人，付10元就可以在限定时间内击打对方5次，如果野人倒地的话就算胜利。凉可能是想试一下最近所学技巧的熟练程度，于是便登台挑战，但没想到这个大块头如此不堪一击，只3下就将他打翻在地。胜利后想不到老板竟然要介绍他的妹妹给凉认识，凉自然委婉地拒绝了他的好意。

又干掉了一群喽罗，打听到COOL J现在就在废车场，于是凉便火速前往。在BEVERLY HILLS仓库的东南角果然有一个废车场，走进去之后发现COOL J和两名同党正在悠闲地听着RAP。凉的到来让他们吃了一惊，也许是出于自信，凉当着他们三人的面关掉了COOL J的RADIO，"请告诉我刃在哪里？"他们上下打量了一下凉，可能是考虑到实力的差距根本不敢动手 "想见他，先给500元。阿刃只会见投奔他的人。"凉听罢毫不犹豫地取出500元拿在手上，（钱不够的话找德林还能学会"喧哗PUNCH"）COOL J从油桶上跳下来想顺手抢过凉的钱，可是凉早有提防甩手躲开并说道："我要直接给刃。"COOL J只好扛起他心爱的RADIO，示意凉和两名同党跟着来。

推开一间废旧仓库的门，里面暗得几乎让凉看不到任何东西。就在凉已经警觉起来的时候，一道强光射来差点让他睁不开眼睛。"要投奔我的就是你吗……"一个包着白头巾，身穿蓝色中式小褂和牛仔裤的家伙从废旧车头的挡瓦上站起身来，从他锐利冷竣的深邃目光和稳健有力的走路姿势上来看，此人一定就是刃了。"我是有条件的，告诉我朱元达在哪儿？"凉下意识地后退了一步同时也提高了警惕。"简单……绝对没问题。"刃的声音与普通的歹徒截然不同，背着手走了过来。看到对方如此爽快地答应了自己的条件，凉便将那500元交给了他。刃将钱摆在眼前，冷冷地对凉说道："这是神的庇护……"说时迟那时快，刃竟然从背后掏出了匕首，冲着凉的面部要害直刺过去，好在凉早有提防，顺势躲过第一刃之后便快速伸手抓住了刃的手臂，刃冷笑了一声接着说道："我会带你去的。"看他收起了那把闪亮的匕首，凉也撤回准备打斗的姿势，刃示意手下递给自己纸和笔 草草地画了一个地图递给凉 "去那里找我吧。"丢下这句话之后刃便带着手下要离开了。"这是……"凉不太清楚草图上所画地点的方位，"开运码头。"随着一声刺耳的金属铁门的关闭声，刃又消失了。凉揣好地图，决定马上前往开运码头。









来到熟悉的开运码头，按照地图的指示见到刃，他很神秘地摆了摆手要凉跟着他走。在一个很隐蔽的地下通道前刃停住了脚步，悄悄打开铁门向里面张望了很久，刃才拉着凉走了进去。室内灯光昏暗，悄无声息地走下楼梯，发现这里是一间已经报废了的仓库。翻过一堵破墙之后，凉惊奇地发现了前天晚上在白秦街遇到的那个阴阳人带着几个打手似乎正在和太老街做赌赛鸭生意的老板进行交易，正当凉看得入神的时候，屋内灯光突然一暗 紧接着他们发现桌上要交易的物品已经不翼而飞，做赌赛鸭生意的老板已经被打倒在地，桌子上只剩下一把闪亮的匕首。凉这才意识到身边的刃已经消失踪影了，而他想找的朱元达根本就不在这里。好阴险的刃，居然想到了借刀杀人的方法。当凉抽身准备离开的时候，一不小心碰倒了身边的铁棒，听到声响之后那个阴阳人带着两名打手已经站在了凉的身后。没有办法，只能放手一搏了。轻松搞定两名打手，那个阴阳人又被吓得屁滚尿流地逃走了。猛然间想到了目前惟一的线索刃已经逃跑多时了，只好赶快去追。



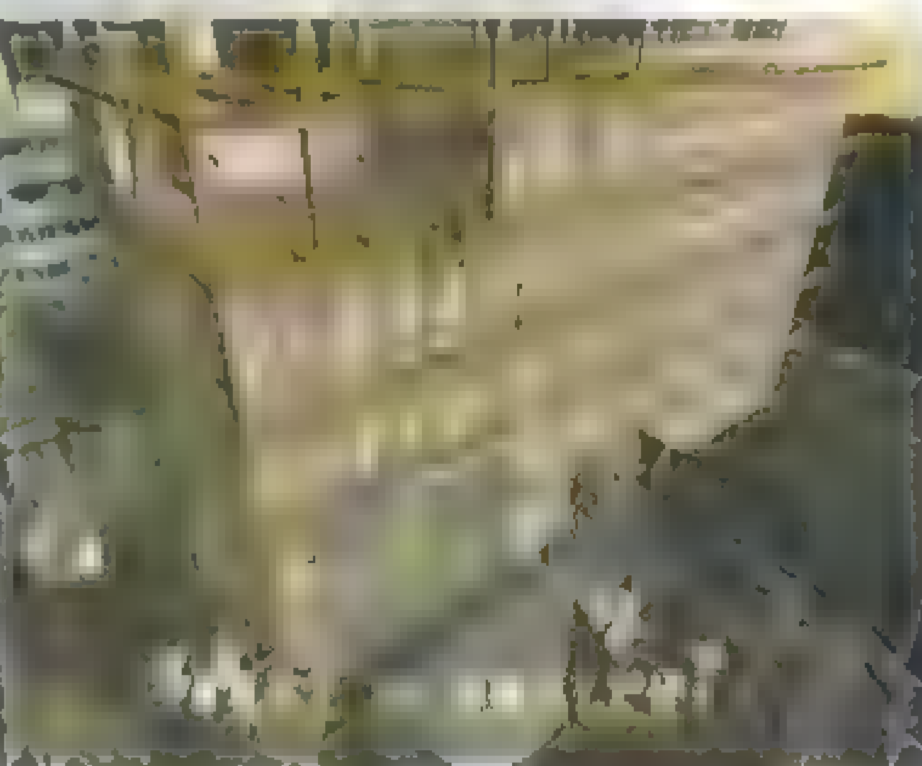
刚刚走上地下通道，凉就发现了JOY和黄仔正在那里等着他。"大哥！"黄仔主动跑了过来，凉看了他们一眼，话到嘴边却咽了下去，他眼下只能用自己的行动来证明自己的选择是正确的。"刃吗？他就在鸠汀公园。"JOY早就看出了凉的心思，告诉了他重要的线索。也许多次的不期而遇让凉和JOY之间产生了无声的默契，不需要什么复杂的言语就能够交流彼此的想法。虽然对于JOY这样的女孩来讲，可能显得枯燥了一点，但是在她眼中，凉已经是她不折不扣的好朋友了。"怎么？"黄仔还是希望凉不要去冒险。但凉那自信的身影和决不服输的毅力已经深深感染了黄仔，即使是要去阻拦也仅仅是个下意识的动作。"停下来也听不进去了。"JOY微笑着目送凉的离去，也许在她的眼中，真正的男子汉是永远不会放弃努力的，就像凉一样。



根据JOY的指示来到鸠汀公园，一眼就发现了刃和COOL J他们正在为又做了一笔大买卖而兴奋不已。"请你遵守诺言，告诉我朱元达在哪儿？"凉径直走向坐在花坛边休息的刃。"你要想知道的话……"刃起身后背对着凉冲3名心腹使了一个眼色，话音未落，他们便四散奔逃了。擒贼先擒王，凉看准刃逃跑的方向拼命追去，好在凉对于自己的速度比较有信心，当刃逃进皇后大道的好运中心的时候，凉也飞身翻过铁栅栏，紧追不舍。



好运中心是一座正在修建中的大厦，为了摆脱凉的纠缠，刃毫不犹豫地窜进了正在施工的大厦内 狡猾的刃使用了多种方法来阻挠凉的前进 但都无济于事。当凉追到楼顶的时候，发现刃站在脚手架显得非常得意 "你看 风景不错吧！这次才是你真正的死期。再见了！"但是刃完全预计错误了，凉为了这惟一的线索就算是粉身碎骨也在所不惜，纵身跃上脚手架的另一端，但由于冲力过猛，脆弱的脚手架坍塌下来，两人便坠落下去。好在下面有一台帆布蓬汽车，两人重重地落在上面才幸免遇难。凉随身携带的凤凰镜从口袋中掉出来 好奇的刃将它拿在手中，凉当然不愿让他看到，于是便一把就抢了回来。"看你表情好像有什么难言之隐……"江湖经验丰富的刃一眼就看出凉的来历有些问题。但他还是无法想象凉刚才究竟哪里来的勇气，便接着说"你找朱元达到底有什么事？""他知道杀死我父亲的男子的去向。"凉讲出了实情。"要报仇的话可能还早了10年吧。"刃有些冷嘲热讽的味道。"但我不想被他们（蚩尤门）认为只是个毛头小子。"凉突然间也感到自己的力量单薄。"看在你我打过交道的份上，再加上你身上散发出的都是些金钱味道 我就告诉你朱元达的住处吧……"刃跳下了车。"他在九龙城。"刃终于告诉了凉所要寻找的答案。"九龙城……"这对于凉似乎又是一次新的考验。"我们约定了，找到他也算我一份吧。"刃迈开大步准备离去。"什么？""我随后也会来九龙城。"刃摆了摆手就走了出去。尽管可能会是一个陷阱，但凉却感到刃是个讲义气的人，相信他总让自己有一种莫明的安全感，这就是刃的个人魅力吗？





回到BEVERLY HILLS仓库旁海港内的船上 凉要同黄仔话别，考虑到这



一次的九龙城之行一定凶多吉少，必须减少不必要的麻烦，因此凉决定隐瞒这个事实，这也是为了黄仔好。“我决定离开香港。”凉已经下了决心。“不要啊，你不能去啊！”黄仔以为凉要回到日本。“和你没有关系。”“你真的要去吗？”黄仔对凉依依不舍的感情很真切，在他看来凉就像自己的亲哥哥一样。“离开香港前我想给所有帮助过我的人道个别。”凉此时有些激动。“嗯？”黄仔有些不懂他的意思。“承蒙关照。”凉微笑着对黄仔说。“行了，行了，谢什么。虽然我也不知道该去哪儿……保重！阿凉大哥。”“保重。”凉转身离去。



当同德林、玄周善、陈建民、桂香婆婆等人都一一话别之后，却怎么也找不到JOY，无奈之下只好去红华台见对于自己最重要的恩人秀瑛小姐和芳梅。来到文武庙后园见到了秀瑛小姐，“不管怎么样我都要去一趟九龙城。”凉对秀瑛小姐讲出了自己真实的想法。秀瑛小姐转过身来问道：“为‘义’吗？”“为了正义，我会毫不犹豫地行动。即使是破坏‘义’也在所不惜，我绝对饶不了蓝帝。”凉一边倾吐自己的心声一边握紧了拳头。秀瑛小姐注视着凉的表情，体会到他骨子里的坚毅，就像当年丢下自己前去复仇的哥哥紫明。





“我饶不了那帮家伙。”

“算了，紫明大哥，别去了。”

“我一定要找出那个杀死父亲和母亲的凶手。”

“你就是要找出凶手吗？”

“你知道贵龙门吧。要报仇就必须加入贵龙门。就算是把自己的灵魂卖给恶魔也一定要报仇！”

“不要啊不要啊，如果我再没有大哥那可怎么办呀！”

“我一定会回来的。”

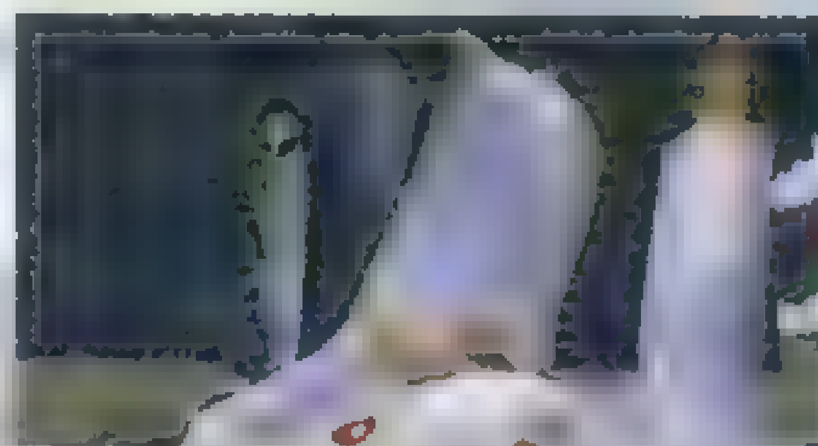
“不要啊，你别去呀。紫明大哥！”

“保重！”



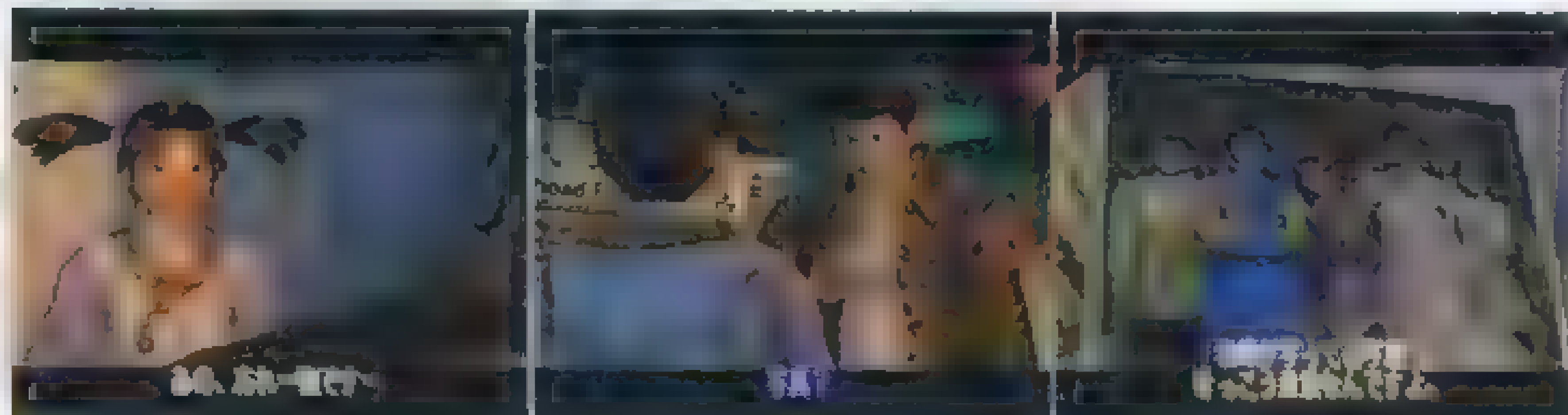
当年的情景如今还历历在目，尽管秀瑛为此眼眶不知湿润了多少次，暗自里也咒骂了哥哥不知多少次，但亲情怎能就此割断，紫明哥哥永远活在她的心中。听到了凉这番斩钉截铁般的誓言，秀瑛小姐知道再说什么都没有用了，就像男人永远无法真正了解女人一样，女人有时也无法进入男人那内心封闭的世界。“你过来，你知道蓝帝是非常冷酷无情的。”虽然无法阻止凉的行动，但是秀瑛小姐还是要提醒他不要忘记危险时刻存在。“印堂。”“翳风。”“海底穴。我只要一伸手你就没有命了”三次交手当中秀瑛小姐都点到了凉的死穴。“要是蓝帝的话，你已经没命了。”凉早已领教过秀瑛小姐的实力，但却无法改变他的信念。“请出手再来一次。”秀瑛小姐示意凉发起最后的进攻。一拳击出，正好被秀瑛小姐看穿，借力反击打出了一记漂亮的顶肘架势，仅仅是内力就将凉震出四五米远。“外门顶肘是八极拳六大开之一。”秀瑛小姐对倒在地上的凉说道。凉站起身来自语道“八极拳六大开……”“如果你能够学会这一招就去吧。”秀瑛小姐说出最后的愿望。凉早已看出秀瑛小姐的诚意，表示愿意学习“外门顶肘”。“寻找对手招式的破绽，用手肘攻击。再加上对手的力量，威力极大，这也叫借力打力。首先教你基本架式，在重心后移的同时，将力量全部集中在腕部和脚上。化解对手的攻击，将手肘击出，这就是外门顶肘。”此时汉辉主持走了过来，而秀瑛小姐继续解释道：“但是，这一招只有在攻击对手的胸部时才能发挥真正的威力。攻击意识非常重要，功夫只能多练才有长进。注意汉辉的攻击，把握时机。”秀瑛小姐请汉辉出手过招，凉按照秀瑛小姐提示的要领使出了“外门顶肘”，不但化解了汉辉主持的攻击还将他击倒在地。“老师担心你的性命。”汉辉主持从地上爬起来之后解释出秀瑛小姐不愿吐露的心底话。“你千万不要步入邪道……不要忘了拳法是救人的。”秀瑛小姐默默地转过头去，她不希望自己的愿望再次付诸东流，保佑凉能够一切平安。凉冲着秀瑛小姐和汉辉主持深深地鞠了一躬，不善言辞的他已不想再说什么，他们的诚心教诲一定会牢记在心，也许报答的最好方式就是带着他们的愿望默默离开。

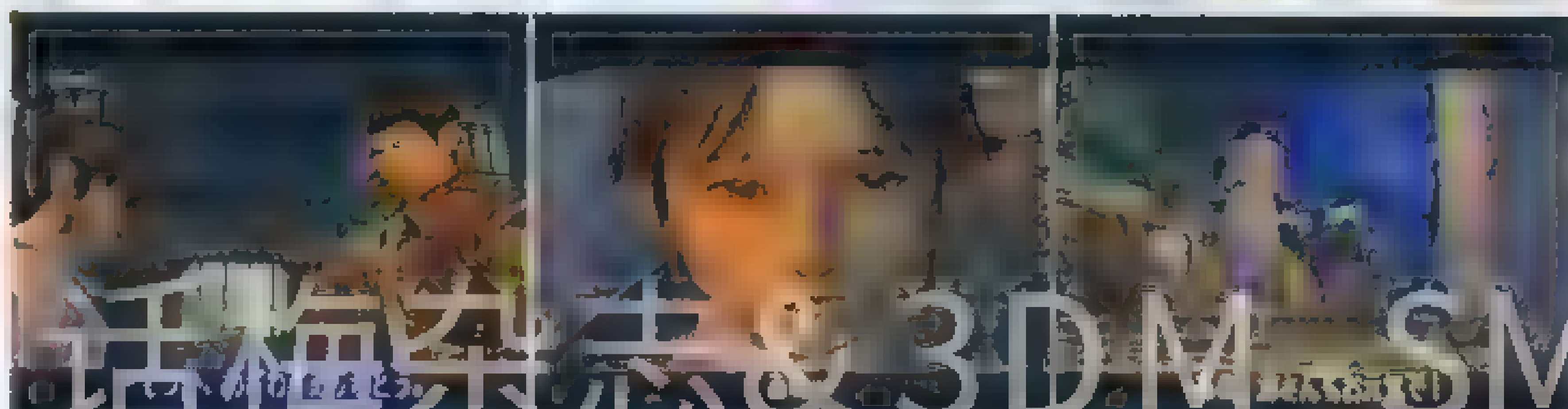




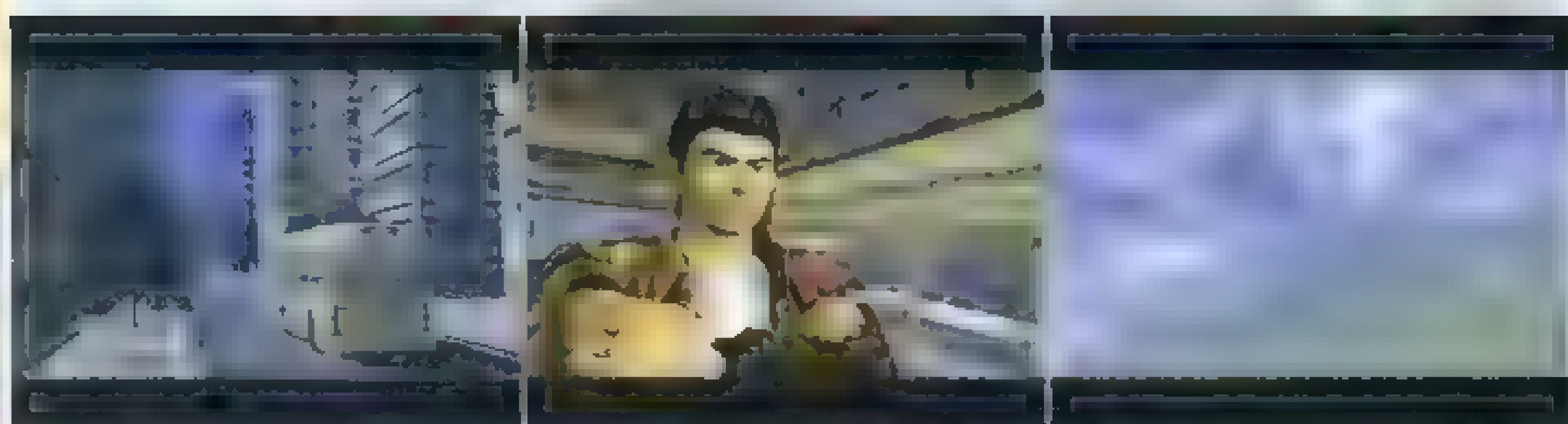


走出文武庙没几步，熟悉的声音突然在耳边响起，“阿凉！”芳梅上气不接下气地跑了过来。“这是你忘带的东西。”芳梅将一张照片递给了凉，“照片？”凉发现照片上的人是秀瑛小姐、汉辉主持、芳梅以及两名见习小道士。看到这张照片，他顿时感到从心底涌出一丝温暖，和他们在一起的快乐日子里，就像一家人一样。在缺乏感情寄托的复仇之旅中，这对凉是终身难忘的珍贵回忆啊！“这是老师的照片，你可要好好保存哦。”芳梅还是以她天真的口吻叮嘱着喜欢丢三落四的凉。“嗨，多谢！！”凉微笑着说。“加油吧。我们每天都为你祈祷平安。”可爱的芳梅强忍住了泪水。“保重。”“阿凉，你也要保重啊。”芳梅挥手目送凉起身上路。凉从来都不愿让别人看到自己的内心世界，但这一次他改变了，从一个匆匆的青年过客变为凝聚着大家期待的男子汉，不管现在肩上的担子多重，不管未来前程是凶是吉，他都已将大家对他的感情深植于内心，他不孤单……





莎木　第三章　九龙城



迎着清晨的第一缕阳光，凉搭上了前往九龙城的大巴车。巴士穿过热闹繁华的香港主干道，在凉的心中除了那些曾经帮助过他的人之外，几乎无法沉淀任何回忆。经过一片碧绿的田野，呈现在凉眼前的就是有着"东洋魔窟"之称的九龙城。九龙城建在一座高山的顶端，城内的建筑同香港市区的建筑风格有着明显的差异，高楼鳞次栉比的排列在地域面积并不算大的城内，就算有航班飞过也给人以紧贴楼顶的压迫感。随着蜿蜒崎岖的盘山公路，巴士终于到达了目的地。凉信步走下车子，抬头一望，看到了"龙影街"三个大字。

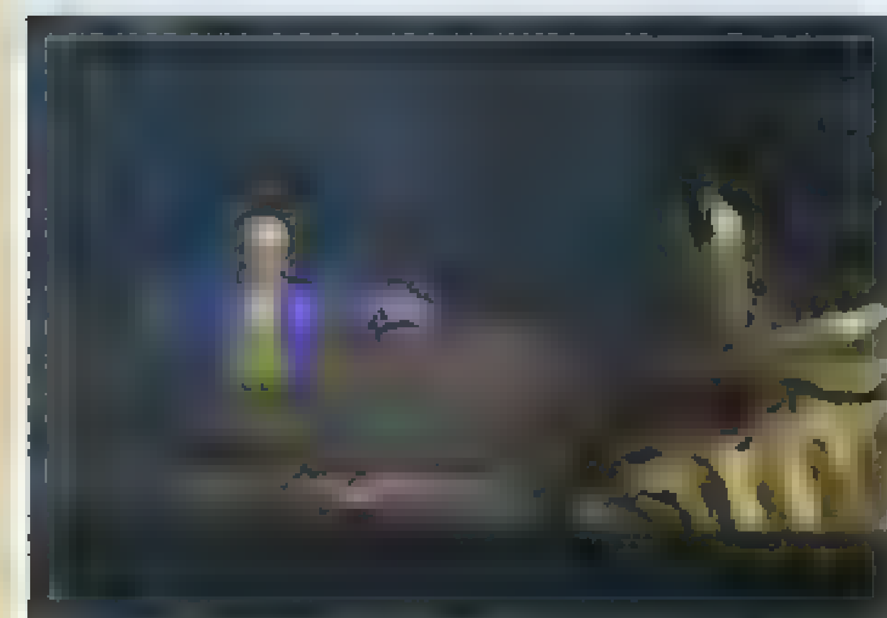




推开古老的木门，走进了龙影街。凉环顾四周，发现这里多是一些穿着打扮很民族化的人来回走动，给他一种中国式古色古香的感觉。可是有要事在身，凉无暇顾及这些，沿着青石板砌成的大路向前走了没几步，就看到了COOL J坐在路边的板凳上。看到凉来了，COOL J站起身冲他做了一个手势后便钻进了路边的棚户当中。推开虚掩的房门，顺着微弱的灯光抬头望去，凉发现刃就坐在对面的沙发上。"我们已经等了快10年了……"刃显得很不耐烦的样子。"这是……"凉没有想到刃办事的效率如此之高，还找到了这样一个隐秘的地方。"这是我们的根据地，在这里休息一下吧。"刃站起来走到凉的身边。



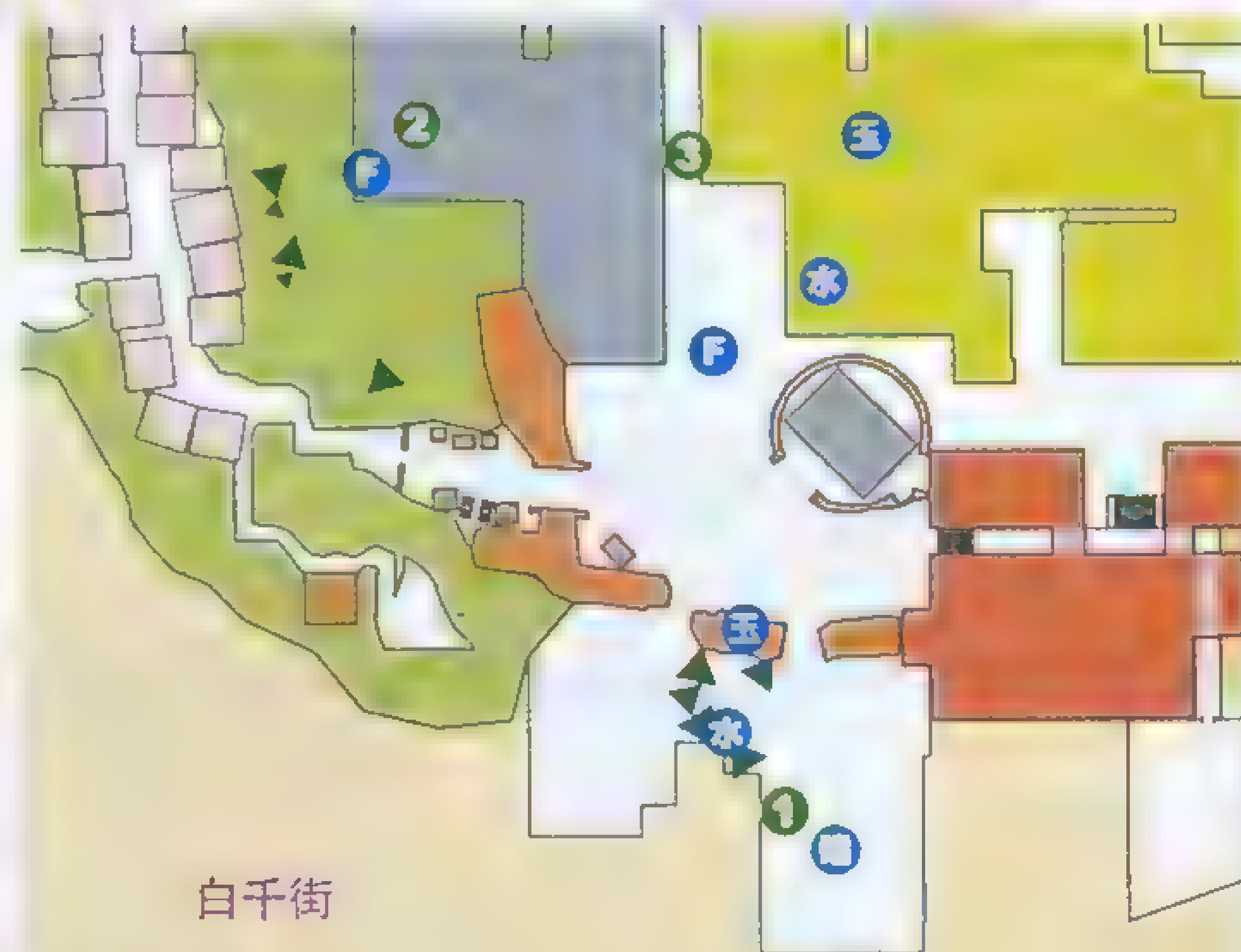
也许凉已经预感到这次的九龙城之行凶多吉少，便不自觉地问到"这里很安全吗？""放心吧，有这些兄弟给你把风的。"刃显得很自信。"妈的，在九龙你准备怎样找出朱元达。""这事儿和你没有关系。"凉此时还是猜不透刃的想法，为了自身的安全，他宁愿选择自己找寻目标。"有，谁说没有，那家伙有钱啊。跟我来，带你去杨的地盘。他是朱元达的走狗，那家伙也许知道朱元达住在哪儿。"没想到刃这么快就给凉提供了如此有价值的线索，虽然是他亲自陪同前往，凉还是带着半信半疑的揣测决定跟着他冒险。走过店铺林立的龙影街，终于进入了传说中的九龙城。





九龙城



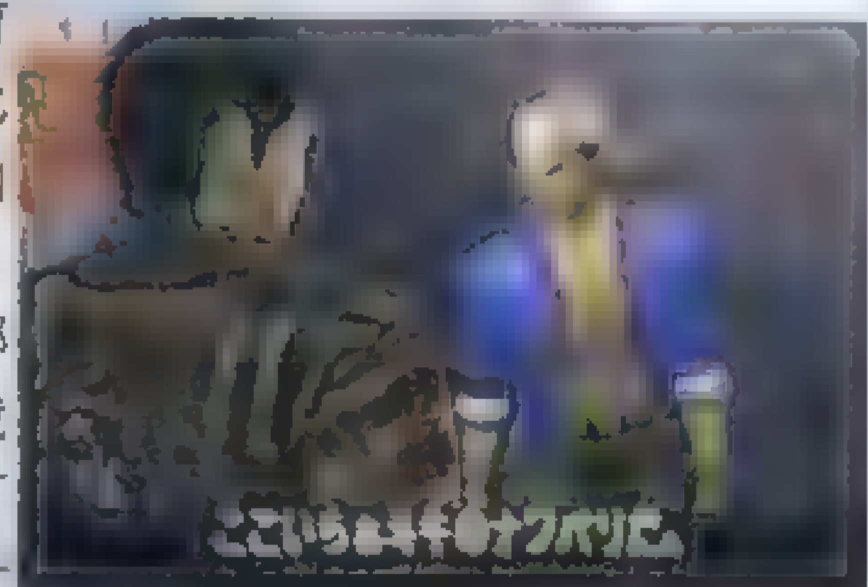




1 安见楼（九龙当铺、安见当铺、安见汉方）
2 建设基地
3 ANNA CAFE
4 工地
5 原军人宿舍
M 地图贩卖机
水 汽水机
玉 落珠
F 擂台
唱 点唱机
工 兼职[illegible]

通过石窟门没走出几步，刃就在"安见楼"下停住了脚步。"他在安见楼开有一个店。杨的中药店就在这里面，快进去吧。"刃催促身后的凉赶快行动。"这里的二楼就是杨的安见汉方药店。"刃陪同凉一边上楼一边说道。推开药店的门，发现里面竟然没有人，但是刃好像轻车熟路的样子，看了看柜台上的按铃冲凉使了个眼色。"两位老大有什么事吗？如果是麻烦事儿，对不起别找我。"一个獐头鼠目的男子听到铃声之后从里间探出头来。凉虽然还是有些怀疑这个人的身分，但还是讲出了要求见到朱元达的想法。"你有什么证据证明你认识他？""这上面清清楚楚印有朱元达的个人印章。"凉将那张武林书中夹带的纸片递给了店主杨。杨仔细端详了纸片上的字迹良久才说："是朱元达的笔迹，啊，到龙喜楼去找一个穿黑衣服的男子。这样他就会带你们到朱元达的住处去。"杨告诉了凉找寻线索的方法。"'龙没有睡着……'这个是暗号，但我正在调和草药的关键时候……不能亲自前往了。"杨接着说。这么快就得到如此详尽的情报，这是凉远远没有料想到的，拉着刃出了药店，站在门口对刃说"龙喜楼在哪儿？""不知道龙喜楼在哪儿？找吧。这里是斗牛的势力范围。我和他有些过节，怎么办？你一个人去可能会安全一些。虽然这样，杨好像有什么阴谋似的。"刃一边对凉说一边暗自揣测。看来请刃带路是不可能了，只好亲自去调查龙喜楼所在的位置。





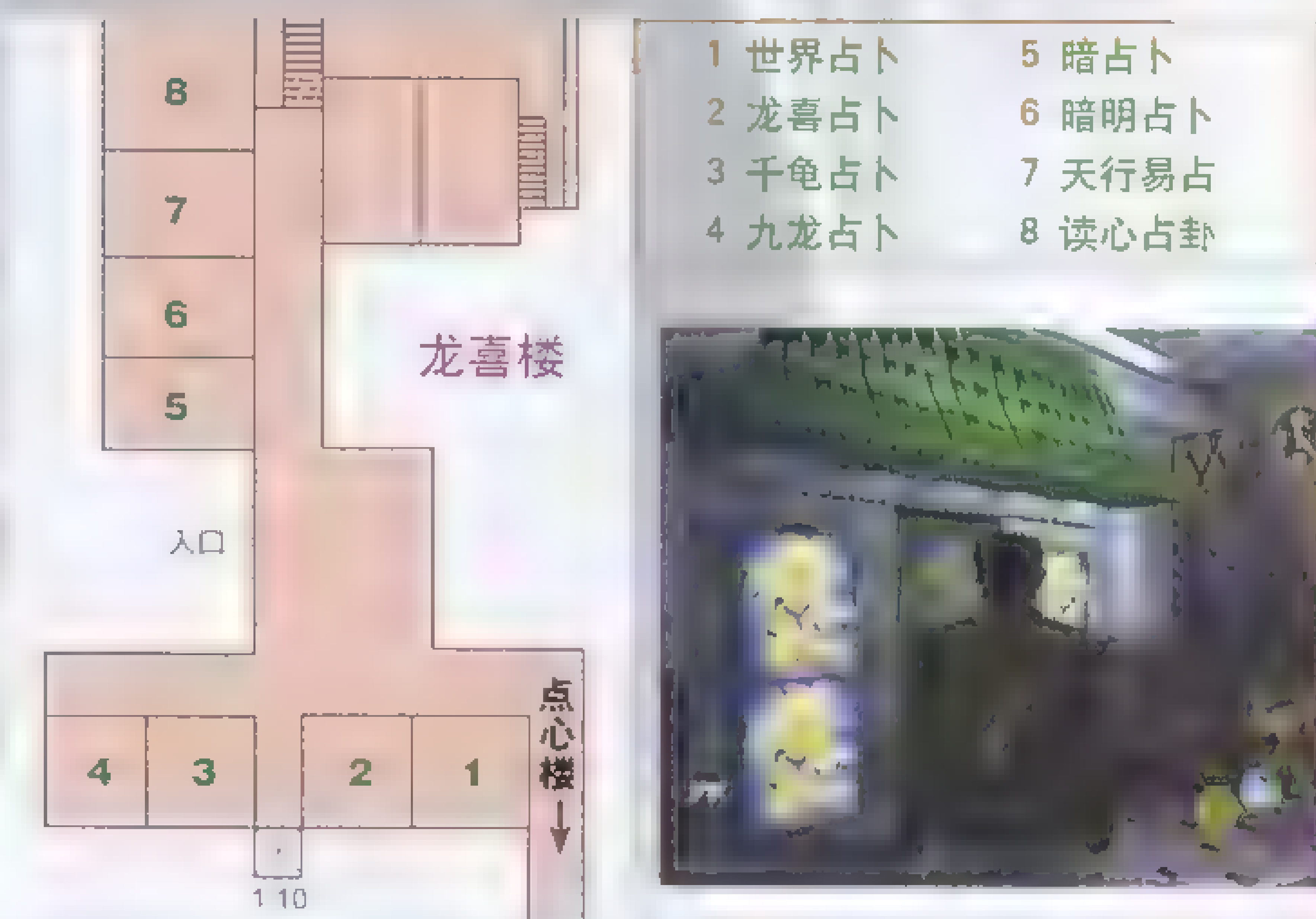


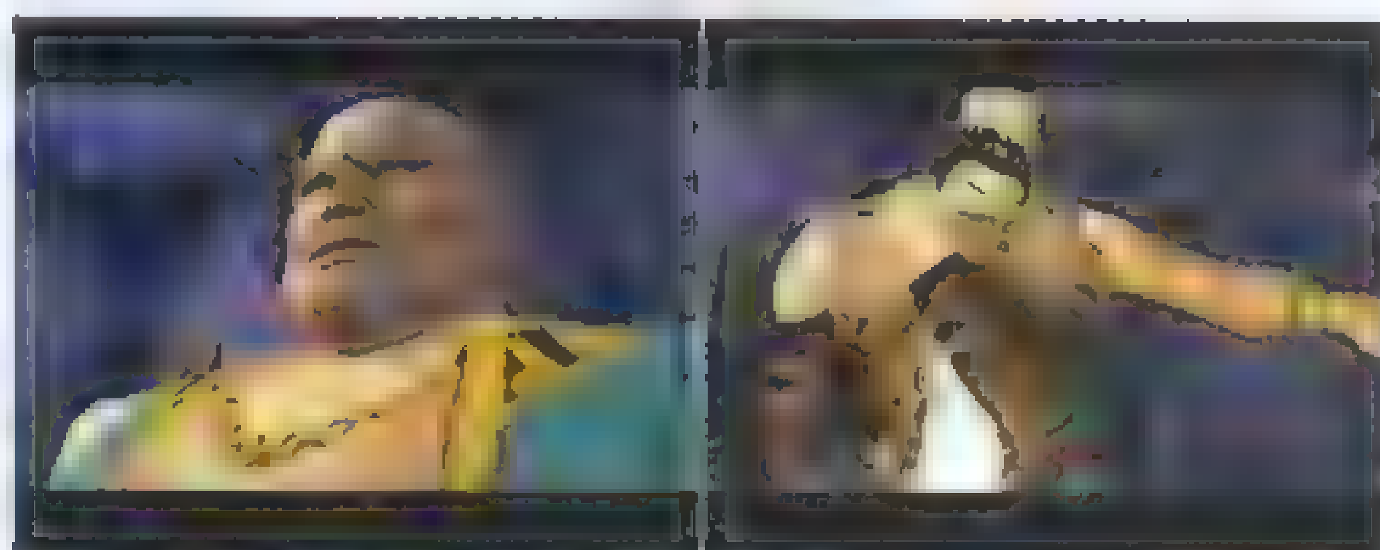
1 星见台　M 地图贩卖机
2 小龙庭园　水 汽水机
3 青龙庭园　0 公仔机
4 黄天楼　F 擂台

沿路打听，在经过点心街和屋台街间的路口时，凉突然发现了JOY的摩托车。"难道她也来到九龙城了吗？"凉心想，但四处张望却又看不到她。还是找朱元达要紧，于是凉在路人的帮助下，很快就来到了屋台街的龙喜楼下。进楼之后才发现这里竟然如此有特色，一楼几乎全是做生意的小商铺，好不热闹，而且楼与楼之间还是相通的，完全不同于香港那种"商居分明"的特点。扭头一看，果然发现一位身穿黑西装的男子站在"天行易占"店的门前，走过去便按照杨所给的暗号同他接头，对方指出凉前进的方向，叫他沿着楼梯到上层去。当凉想进一步询问时他却说不会回答任何问题。



沿着楼梯拾级而上，遇到了多名身穿黑色西装的男子，只要凉一一对上暗号，很快就来到7楼一间雕刻有龙形图案的房间前。敲门后凉推门进入，发现一人坐在一张巨大的靠背椅上背对着自己。"请问是朱元达先生吗？"坐在靠背椅上的人闻声转了过来并站起身来，凉这才发现眼前这个人是一个体型肥硕、满脸横肉的光头恶汉，可能是身材太高大的缘故吧，光头几乎要碰到屋顶的他站起来之后给人一种塞满了这个狭小空间的感觉，凉不禁倒吸了一口凉气。"朱元达不可能这么高大威猛，我也在找朱元达。让我好好教训你一下。"凉这才意识到自己上当了，当他转回身来发现已经有两个喽罗堵在了门口。突然间，刃从外面冲了进来，没两下就打翻了那两名喽罗，并叫喊着向光头恶汉扑去："该被教训的是你这个衰佬，斗牛！""你就是阿刃！"两人撕打在一起，但无论怎样击打斗牛，他都好像儿戏一般地全盘接受了，刃的攻击根本就是以卵击石的感觉。"衰佬！一起过来，让我教训教训你们。出招吧！"斗牛一边用他那只大手钳住刃的肩头关节一边对着凉说道。危急之下凉怎能见死不救，而看在刃的举动上，也知道这次的陷阱同他没有关系，于是凉挺身而出……在摇摆不定的昏黄灯光下，凉和刃被斗牛以及众喽罗暴打一顿，痛苦地蜷缩在墙角边。"把这两个家伙关起来！啊哈哈哈哈……"斗牛狂笑着对着喽罗发号施令，看来凉和刃已经插翅难飞，成了斗牛的阶下囚……







TO BE CONTINUE

文：LIKY

超级机器人大战 A



万众期待的机战最新作《机器人大战A》终于在GBA上发售了，虽然只是一个掌机上的作品，但可以说这一款是机战系列的集大成之作，系统更加成熟，战略性更高，甚至战斗画面也绝不输于PS上的《机战F》，绝对是掌机玩家的收藏之作。

GBA	BANPRESTO	S·RPG	1人
	2001年9月21日发售		芯片记忆
卡带	–		

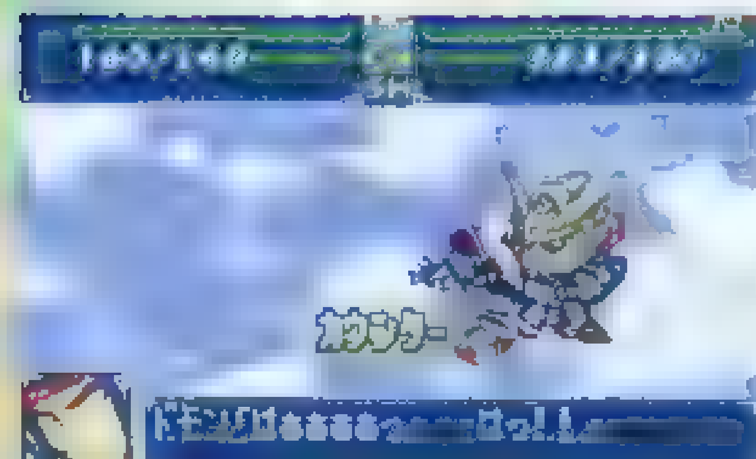


故事简介

[illegible]

新的要素

1. 人物特殊技能——COUNTER（カウンター）



这一集加入了一个新的技能——COUNTER（カウンター），这是反击一方发动的特殊技能，在被敌人攻击时，发动这个特技后能在敌人攻击之前进行先制攻击，并且一定是会心一击。发动的几率是COUNTER等级的1/16。

2. HP盾防御



这一次的盾防御不再是特殊能力，发动后也不是伤害减半。这次的盾都是有HP设定的。当机体受到攻击时，伤害值先会让盾的HP减少，当盾的HP降为0后才会减少机体的HP。盾的HP不能靠修理来回复，只能靠补给和进入母舰回复。

3. 改造极限

这一次的改造与以往不同，不同的机体改造极限是不同的。例如ボス机器人能够达到15段改造，而主角的机体只能达到10段改造。另外，武器的改造也同样如此，不同的武器改造极限也不同。一般来说，基本攻击力弱的武器改造阶段多，基本攻击力强的武器改造阶段少，这也是平衡游戏的需要。

4. 援护（サポート）

这个系统最初是出现在WS上的"《机战》COMPACT系列"中，是作为人物个人特技出现的。而这一次的《机战A》在援护系统上做了很大调整，所有机体都能进行援护。每个机体都有一个援护回数值，表示这一回合中能够进行援护的次数，至少是1。但当机体行动终了后，这个数值变为0，这一回合就不能再进行援护了，到下一回合能自动回复。援护分为援护攻击（サポートアタック）和援护防御（サポートガード）。

援护攻击

所谓援护攻击是指当一个机体对敌方攻击时邻近的一个同伴也能一起对敌人发动攻击，这样能够对敌人造成重大打击。进行援护攻击还必须满足一定条件

①援护机体与被援护机体相邻。

②援护机体的援护回数还没有用完。

③援护机体与被援护机体的高低差相同，即同在空中或同在地上。

④援护机体有满足攻击条件的武器。

⑤敌人反击时被援护机体没有被击落。

⑥战斗前，将"サポートアタック"设置成"ON"。

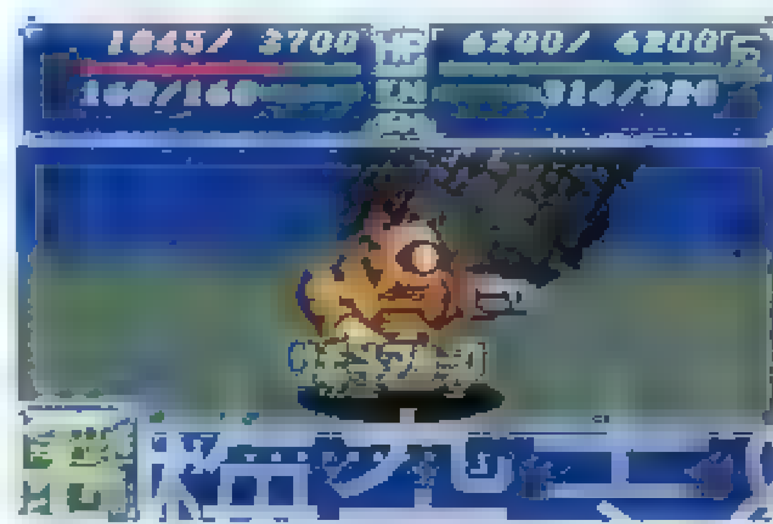
注意，打击敌人得到的经验值全部算在被援护机体上，进行援护攻击的机体是得不到任何经验值的。

援护攻击的技巧：

①由于援护机体是不会受到敌人反击的，所以可以让回避率高的真实系机体攻击敌人，让回避率低的超级系机体担当援护。

②拥有"幸运"精神指令的人常常很弱，有了援护攻击系统就可以很方便的让他们击落那些强大的敌人，赚取金钱。

③进行援护攻击某些情况下也要讲究先后顺序，比如说A、B机体邻近，能够互相援护攻击到敌人，A的武器攻击力1000，B的攻击力1500，这时谁先攻击谁后攻击也是有学问的。如果A先攻击，B援护，然后B再攻击，总的攻击力是：（1000+1500）+1500=4000。如果让B先攻击，A援护，然后A再攻击，总的攻击力是：（1500+1000）+1000=3500。所以说，这种情况下让攻击力低的机体先攻击能够给敌人多造成伤害。不知大家明白这个道理没有，就是让攻击力高的机体能够攻击两次。


敌人也是会使用援护的。

援护防御

援护防御与援护攻击类似，当我方机体受到攻击时，进行援护防御的机体代替别人承受攻击。进行援护防御应满足的条件：



①援护机体与被援护机体相邻。

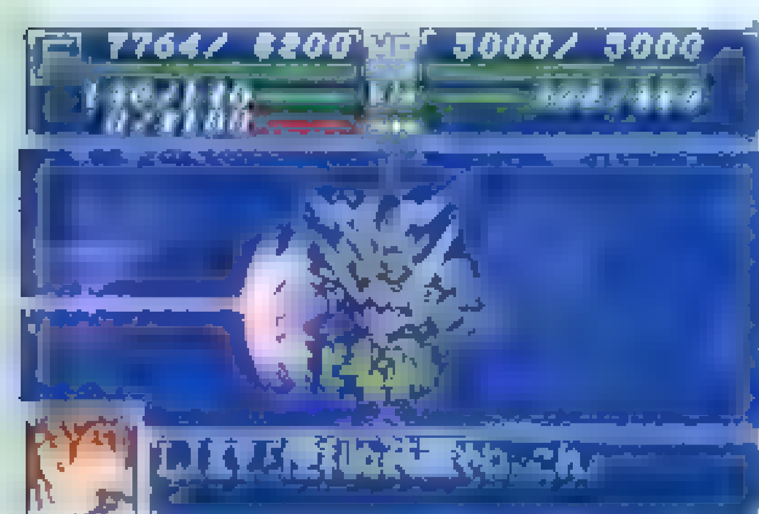
②援护机体的援护回数还没有用完。

③援护机体与被援护机体的高低差相同，即同在空中或同在地上。

④被援护的机体回避失败。

⑤战斗前将"サポートガード"设置成"ON"。

大家可以注意上面第④项，只有当被援护机体回避失败时，援护防御才会发生，也就是说，当被援护机体能够成功回避时，援护机体是不会跑出来挨打的，是不是很体贴的设定?

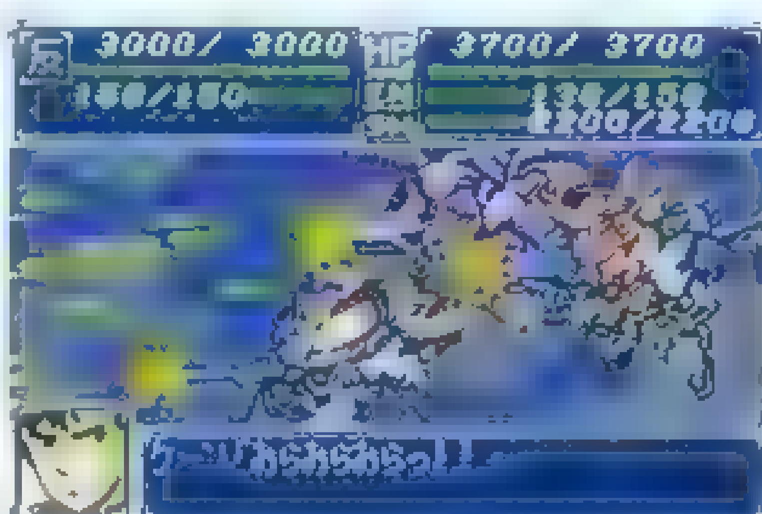


★补充 进行援护时 驾驶员使用的精神是不会发生效果的 但是驾驶员和机体的某些特殊能力还是能够发动 例如 切り払い　フィールド 等等

5.合体攻击

多个机体对同一个敌人发动攻击。将满足条件的机体移动到一起（周围8格），武器栏中就会追加合体攻击武器（多数都要达到一定等级）。

①参加合体攻击的机体无论是否行动过都没有关系，未行动的机体合体攻击后也不会变成行动终了状态。



②参加机体必须全部都满足攻击的发生条件，如气力，等级，以及所需EN等等。

③精神指令只是发动合体攻击的那个机体有效。

④合体攻击后，敌人的反击只对发动合体攻击的机体有效。

⑤合体攻击时不能进行援护攻击或者援护防御。

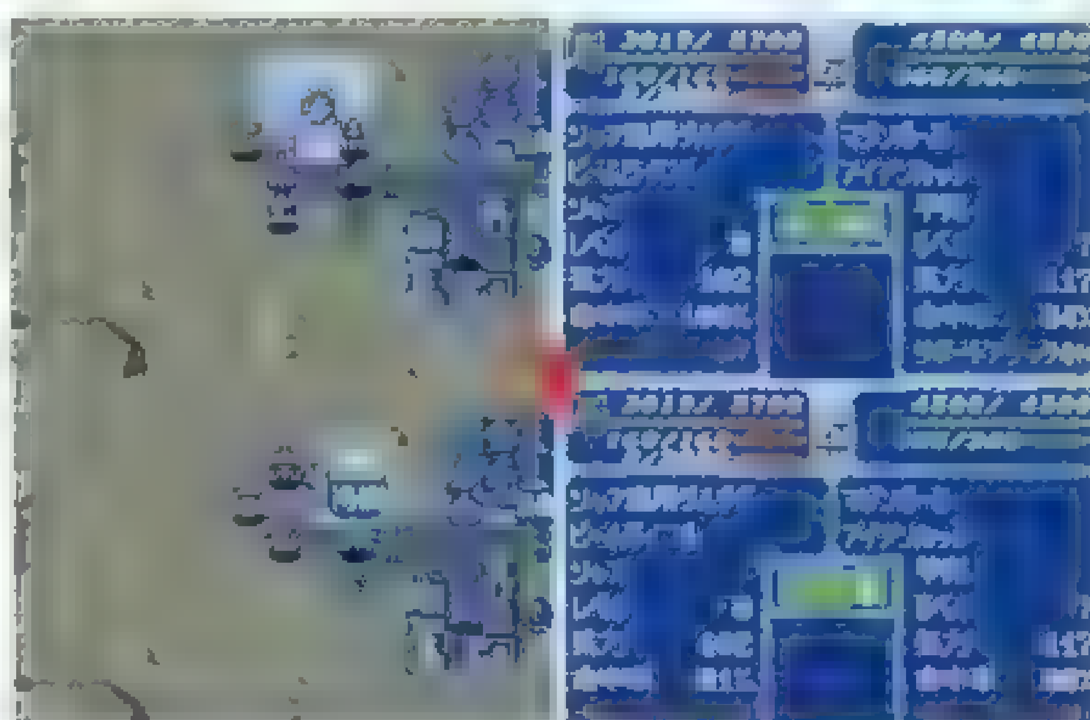
6.会心一击（クリティカル）



正常情况下自己发动的会心一击，攻击力是平时的1.2倍，使用"热血"时攻击力是平时的1.5倍，使用"魂"时攻击力是平时2.5倍。另外，当COUNTER发动时，"热血"、"魂"的精神有效 。但是，"热血"与"魂"不能并用。

7.机体的新技能——EWAC

拥有"EWAC"能力的机体，能够让周围8格的我方机体命中率和回避率都上升15%，比较特别的是"ドラグナー3"型机体能够让周围8格我方机体命中率和回避率上升30%。（它并不是对所有人都补正这么高，还要看信赖度。）另外，当两个"EWAC"范围叠加时，效果并不会叠加，只会按效果高的计。



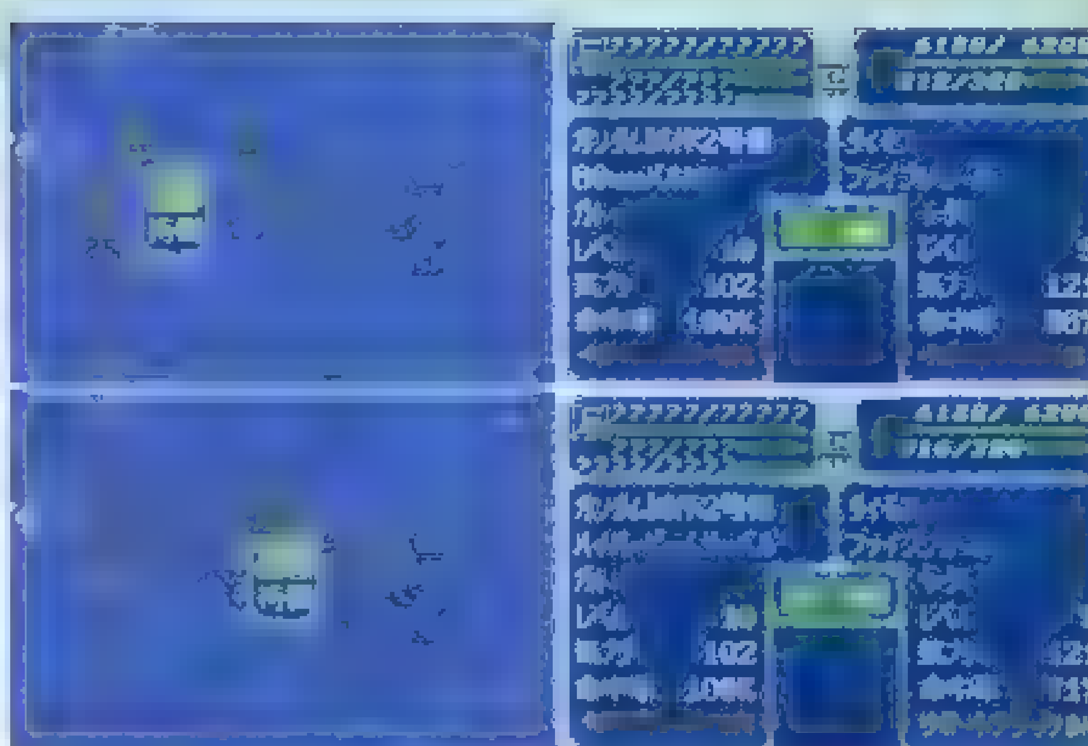
大家可以比较一下，在"EWAC"范围内命中率和回避率有很大提高。

1.防御LV

随着驾驶员等级的提升，机体的装甲也会产生补正效果，即装甲值有所增加，如右表。

驾驶员等级	装甲补正率
1～10	1.00
11～20	1.05
21～30	1.10
31～40	1.15
41～50	1.20
51～99	1.30

2.信赖度



大家可以看到一矢在主角旁边命中率提高了5%。

同一个小组的人与小组其他队员之间都存在一个隐藏的数值——信赖度。这个数值的高低会影响到命中率、回避率、受到的伤害值等等，只要同伴在他上下左右四格内就可看得出影响，当然都是好的影响，如使命中率、回避率上升，使所受伤害下降等等。提升信赖度的方法：

①出击。出击能提升全体队员对他的信赖度，相反的，不出击则会降低信赖度。

②合体攻击。参加合体攻击的队员之间信赖度全部上升。

③攻击。攻击敌人时，邻近（上下左右一格内）机体所属小组的所有成员对他的信赖度上升，而且击落敌人时上升更多；另外，邻近的那个成员对发动攻击的机体的那个小组所有成员的信赖度也会上升。（好拗口）

④援护。进行援护时，两方都会对对方小组所有人的信赖度上升。

为方便大家识别，现将小组列表。

小组	所属机体（作品）
宇宙世纪高达系	ガンダム、ガンダム08小队、ガンダム0083 スターダストメモリー、Zガンダム、ガンダムZZ 逆袭のシャア
G高达系	机动武斗传Gガンダム
W高达系	新机动战记ガンダムW ENDLESS WALTS
德拉古纳系	机甲战机ドラグナー
魔神、盖塔系	マジンガーZ、グレートマジンガー、UFOロボ グレンダイザー·ゲッターロボ、ゲッターロボG、 真ゲッターロボ
超电磁系	超电磁ロボコンバトラーV、超电磁マシーン ボルテスV、斗将ダイモス
NADESICO系	机动战舰ナデシコ
无敌机器人系	无敌超人ザンボット3、无敌钢人ダイターン3
主人公机体	オリジナル系

3.击坠数

系列以前的作品，击坠数达到一定程度会使出击时气力达到105，这一次击坠数还与打倒敌人后得到的资金有联系。击坠数越多，获得资金补正越大。

4.技能经验值

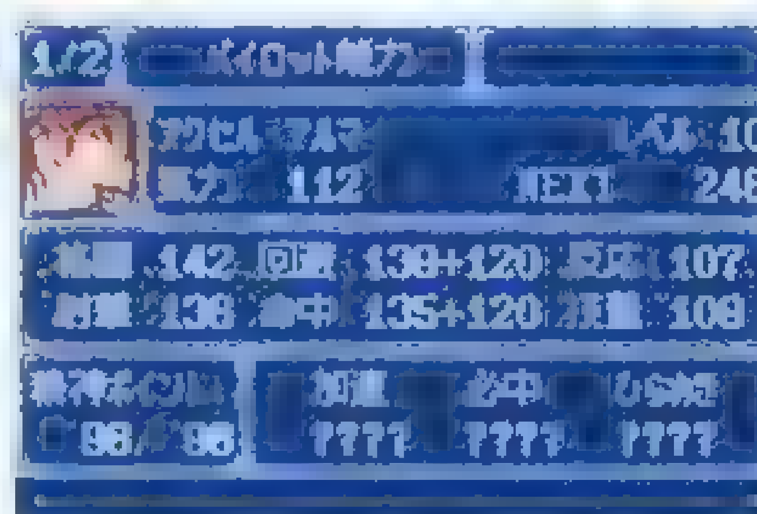
与《机战α》一样，人物的"格斗"和"射击"也存在着隐藏经验值的设定。用各自类型的武器攻击就能增加那个类型的技能经验值，当经验值每达到30，就加1点能力值，具体来说经验值的增加方式是如下4种：

①向敌人攻击一次+1。

②击中敌人一次+2。

③击坠敌人一次+3。

④用地图兵器击坠敌人一次+1。



经常使用格斗武器使主角格斗数值比射击数值高很多。

小技巧

1.传统的快速复位技巧。A+B+SELECT+START后回到标题画面，而复位后按住START键不放可直接进入CONTINUE。

2.R+A键能加快文字速度。



3.传统的自我毁灭赚取资金的方法依然有效，只要在战场中没有存档，我方失败后能保持失败时的金钱及LV继续挑战这一话。而且这次更体贴，失败后是回到整顿画面，而不是直接进入战场。

4.因为这一作修理和补给也能加经验值，这样在《机战F》中闻名一时的修理补

给快速升级法在这里又开始适用了。(主舰用地图兵器轰补给机，修理机来修理，补给机再给修理机补EN。)不过要注意一点，自己的LV升高的同时，敌人的LV也会相应升高的 因为敌人LV是我方LV最高的15个人的LV平均值 如果敌人LV过高，自己那些较弱的同伴会有危险。

5.穿机后的追加 穿机一遍后能够进行第二遍游戏，此时全部机体都能进行15段改造，且机体特殊部件槽都成为4个，打倒敌人获得的资金也是原来的1.5倍。

特殊技能表

人物特殊技能	效果
切り払い	用剑切掉敌人的物理攻击(实弹兵器，光剑，撞击等等)，但是搭乘的机体必须装备有剑。发动几率为技能等级的1/16。
カウンター	COUNTER，敌人攻击时，自己抢先攻击，并必定发动会心一击。发动几率为技能等级的1/16。
スーパー(ハイパー)モード明镜止水	G高达的专有技能，气力120以上时发动，驾驶员的能力以及机体的能力全部提升。
ニュータイプ	NEWTYPE，命中率和回避率上升，能够使用"ファンネル"、"フィンファンネル"等浮游兵器。
强化人间	与NEWTYPE类型相同，但比之稍弱。
底力	HP至1/4以下时，机体命中率、回避率以及会心一击发动率上升。
机体特殊技能	**效果**
ゼロシステム	W高达专有模式，气力130以上发动，发动后驾驶员全能力+10。
分身、マッハスペシャル ゴッドシャドー	气力130以上后50%几率发动，完全回避敌人攻击。
オープンゲット	盖塔的特殊能力，气力120以上后50%几率发动，完全回避敌人攻击。
修理装置	回复我方机体的HP。
补给装置	回复我方机体的EN以及盾的HP，被回复机体的驾驶员气力减10。注意不能移动后补给。
ＨＰ回复	每回合回复HP，回复量是最大值的10%或20%。
ＥＮ回复	每回合回复EN，回复量是最大值的10%或20%。
EWAC	提升周围8格的我方机体的命中率和回避率15%，"ドラグナー3"能提升30%。
ジャマー	敌人诱导导弹攻击无效。
ビームコート	减少光束类兵器伤害值1000，消费EN5。
Iフィールド	减少光束类兵器伤害值2000，消费EN10。
ディストーションフィールド	3000以下光束攻击和5000以下的重力风暴攻击(グラビティブラスト)完全无效，其他的攻击伤害值全部减少50%，消费EN20。
ボソンジャンプ	气力130以上后50%几率发动，发动时完全回避敌人攻击。

精神一览

名称	SP	效果
自爆	1	给邻近的机体(包括我方)造成伤害，伤害值与自身的HP相同，且无视盾直接对本体伤害。
侦察	1	调查敌人状态。
加速	5	移动力+3。
ひらめき	10	必闪。下一次战斗回避率100%。一次有效。
てかげん	10	能够一击打倒敌人的情况下，使敌人机体的HP剩下10，但必须比敌人的技量值高才有效。
集中	15	1回合之内，命中率和回避率都上升30%。
根性	20	自己机体的HP回复30%。
必中	20	1回合之内，攻击命中率100%，但是如果敌方使用了必闪，则敌人必闪优先。
努力	15	下一次战斗所得经验值加倍。
信赖	30	指定的我方机体回复HP30%。对自己也有效。
铁壁	30	1回合之内，自己机体的装甲值加倍。
应援	20	给予指定的我方机体"努力"的效果，对自己也有效。
ド根性	40	自己机体的HP全回复。
热血	40	下一次攻击给予敌人1.5倍伤害。
气合	50	自己气力上升10。
幸运	40	下一次战斗所得资金加倍。
脱力	50	指定的敌人气力下降10。
觉醒	50	自己的行动回数加1。
祝福	45	给与指定的我方机体"幸运"的效果。
かく乱	30	1回合之内，全部敌人的命中率减半。敌人"必中"优先。
奇袭	60	加速+必中+ひらめき+热血
魂	60	下一次攻击给予敌人2.5倍的伤害。
补给	70	让我方一台机体的EN和弹药全回复，但被补给机体的驾驶员气力减10。
激励	70	让我方一驾驶员的气力上升10。
爱	70	我方全部机体的HP全回复。
再动	90	使我方行动后的机体再动。
献身	30	使我方一台机体的驾驶员SP回复10点。注意，如果是合体机器人，则所有驾驶员SP都回复10点
突击	25	一回合之内，除地图兵器外的所有兵器都能在移动后使用。
复活	100	使被破坏的我方一台机体复活。
奇迹	100	ド根性+气合×3+加速+幸运+必中+ひらめき+魂

强化部件一览

名称	效果
ブースター	移动力+1。
メガブースター	移动力+2。
バイオセンサー	运动性+10，限界反应+20。
アポジモーター	移动力+1，运动性+5。
シャッフルの纹章	气力基本值+5，出击时气力105。
ミノフスキークラフト	能够飞行，地形适应成为空A。
高性能レーダー	地图兵器以及射程1以外的兵器射程全部+1。
高性能照准器	机体所持全部武器的命中率+30%。
ジャマー	使机体具有"ジャマー"能力。
V-UP ユニット（W）	机体全部武器的攻击力上升，具体的上升数值视机体强化零件槽的个数而定。
V-UP ユニット（U）	机体的全部能力上升，具体的上升数值视机体强化零件槽的个数而定。
チョバムアーマー	最大HP+500，装甲+150。
ハイブリッドアーマー	最大HP+800，装甲+200。
ビームコーティング	使机体装备"ビームコート"。
プロトペラントタンクS	EN全回复，消耗品，战舰特殊部件。
リペアキット	HP全回复，消耗品，战舰特殊部件。
カートリッジ	全武器残弹数全回复，消耗品，战舰特殊部件。
非常食	驾驶员SP回复50，消耗品，战舰特殊部件。
大型マガジン	全部武器弹数加倍，不能重复装备。
EWAC装置	使机体具有"EWAC"能力。
W-UP ユニット	机体全能力、全武器攻击力都上升，具体的上升数值视机体强化部件槽的个数而定。

★战舰特殊部件如果装备在主舰上，主舰能够给自己周围一定范围的机体使用

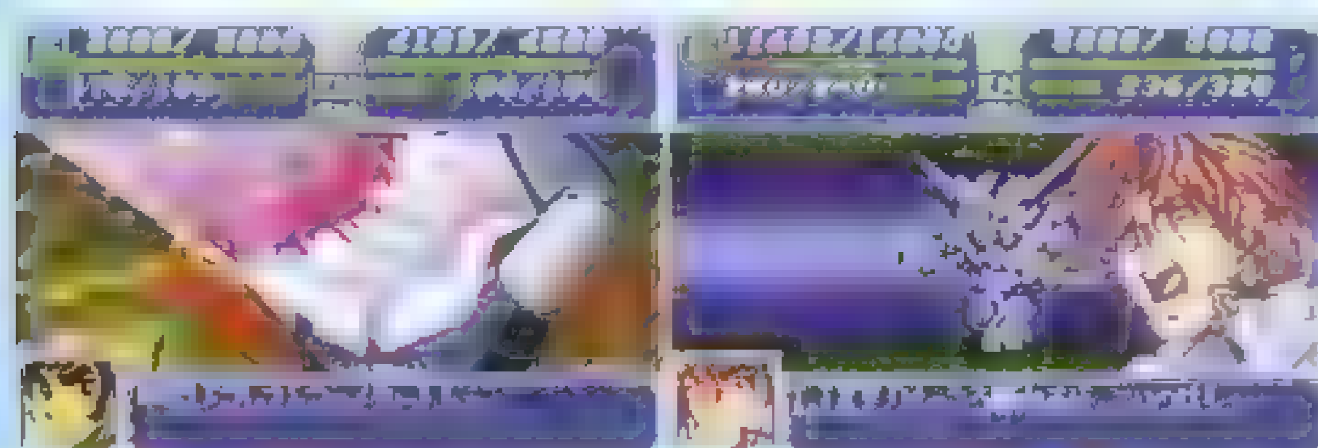
攻略

超级系第1话（男）——墜ちてきた男

胜利条件　敌方全灭，暗黑大将军撤退
失败条件　主角被击落

故事开始时，主角驾驶着神秘机体从宇宙中坠落下来，记忆全失，在这里他遇到了光子研究所的"ボス"和"さやか"。而此时，暗黑大将军带领着手下来袭，战事由此拉开。

刚开始也不必急着向敌人进攻，因为第2回合甲儿会驾驶着魔神Z出现在右方，而第5回合铁也还会驾驶着大魔神来援。这一话的敌人也比较弱，不过暗黑大将军会在HP减至1/3时撤退，所以要想获得他手中的强化部件就要灵活运用援护攻击了。



超级系第1话（女）——アンダーカバー

胜利条件　敌方全灭，机械要塞鬼撤退
失败条件　主角被击落



女主角刚刚来到地球就受到百鬼帝国的攻击，好在盖塔队及时出现相助。这一话只有女主角和盖塔两台机体，所以打小兵时要节省EN的使用，以便对付机器要塞鬼。要塞鬼会在HP减至1/3时撤退，用援护攻击来击倒他吧。

真实系第1话（男／女）——异邦人／スパイ

这一话男女主角的差别不大，只是敌人出现的位置稍有区别。

胜利条件　敌方全灭
失败条件　主角被击落



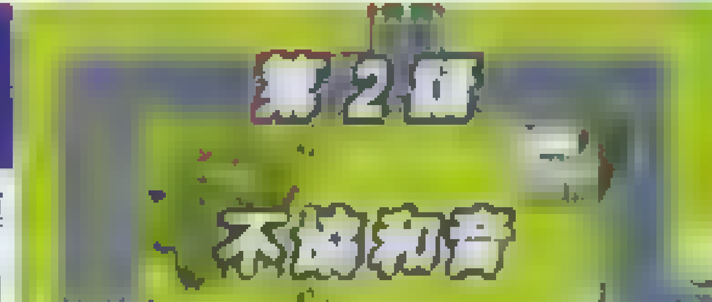
主角与机甲战记德拉古那（ドラグナー）中的D小队意外相遇，D小队正在与基加罗斯（ギガノス）的部队开战，主角也因此加入战团。



D小队的3号机有"EWAC"能力，能使我方命中和回避大为增加，灵活运用。第3回合敌人的增援会出现，但我方的亚加玛主舰以及阿姆罗等人也会来增援，实力大增。敌方首脑"マイヨ"会在HP减至1/3时带着他的部队撤退，所以最好最后击落她。

超级系第2话（男）——不协和音

胜利条件　敌方全灭
失败条件　我方全灭，敌人侵入研究所



经过诊断，主角是因为脑部受到严重撞击而失去记忆的，但是他对目前的一些东西还存在着微弱的印象。主角决定和甲儿一起去与朗德·贝尔队会合，但出发前又受到了百鬼帝国的侵袭。



敌人的目标是入侵研究所，所以不要太冒进，以免敌人从两侧钻空子。第3回合德克萨斯牛仔和盖塔会在下方出现，而敌人并没有增援，所以这一话应该问题不大。

超级系第2话（女）——チームワーク

胜利条件　敌方全灭
失败条件　我方全灭，敌人侵入研究所



盖塔队要去与朗德·贝尔队会合，女主角也决定一起同行，这时候德克萨斯牛仔来向盖塔队挑战。训练中，百鬼帝国的部队来袭，大家匆忙迎战。



由于刚才的训练致使盖塔和牛仔的HP大损，所以最好都退到研究所，利用研究所的地形效果回复HP和EN。第3回合甲儿一行5人会出现在上方，我方实力顿时大增，应该能很快消灭敌人。注意几个首脑会在HP减至1/3时撤退。

真实系第2话（男／女）——妹たちの战い／ギガノス包围网

胜利条件　敌方全灭
失败条件　我方全灭



D小队不顾布莱德舰长的反对，暗自去救"艾塔波号"运输舰上的平民，而主角也随他们一同前往。



法（ファ）驾驶着美达斯开始就成为同伴。但开始我方被敌人包围，不过可以利用殖民卫星的地形效果以及两台修理机应付战局。第2回合，"マイヨ"率领6台机体出现在上方。第3回合，布莱德和阿姆罗等人在右方增援。"マイヨ"会在HP减至1/3时带领他

的增援撤退 所以最后再击落她。

超级系第3话（男/女）——お前の空手を见せてやれ/斗将ダイモス

胜利条件 敌方全灭
失败条件 我方全灭 敌方入侵基地 斗将泰姆斯被击落

甲儿等人收到一矢的求救信号，得知他们的基地正被巴姆星人袭击，情况凶险。大家立刻向泰姆斯的基地进发。

战斗开始时，泰姆斯已经陷入敌人的包围，好在这些敌人都很弱，正好可以给一矢加气力值。第2回合甲儿及主角等人赶到。可以让一矢多杀敌人，气力达到130后用他威力强大的"必杀烈风正拳突"干掉首脑。

真实系第3话（男/女）——二人だけの战争/异端の战士

胜利条件 敌方全灭
失败条件 我方战舰被击落

朗德·贝尔队降落到地球后，发现一台敌方机体阿普萨拉斯因为故障而不受控制，这时08小队的斯罗（シロー）队长出现并协助那台机体降落，看来他与那台机体的驾驶员艾娜（アイナ）之间似乎有着特殊的关系。此时敌军突然出现，他们救回艾娜后阿普萨拉斯随即爆炸，致使斯罗的Ez-8高达严重受创。

战斗开始后我方大部队应尽快向上移动救援斯罗，可以让地面型机体乘坐母舰过河来加快移动速度。斯罗的机体虽然严重损坏但还有3000HP的盾，而且他的能力也比较高，所以还能撑一段时间。需要注意的是右边的黑色三连星，他们的合体攻击非常强悍，最好先集中击破其中的一个。

共同剧情第4话（男/女）——「男らしく」でいこう/机动战舰ナデシコ

胜利条件 敌方全灭
失败条件 我方主舰被击落 敌人入侵基地 "アキト"的机体被击落

击败巴姆星人后，从二轮长官那里得到消息，内鲁加尔（ネルガル）重工开发出一个新型战舰NADESICO（ナデシコ）。当朗德·贝尔队赶到工厂调查时，发现巴姆星人已经来到，为避免战舰落入敌人手中，与基加罗斯一战在所难免。

第4回合时，"アキト"为保护主舰NADESICO驾驶着伊司特巴斯强行出战，同时超级系机体来到，但也引来了百鬼帝国。为保护"アキト"不被击落，开始就应该将战线向下移。"要塞デモニカ"、"机械要塞鬼"、"マグマ兽ダ クロン"都会在HP减至1/3时撤退。胜利后，大家也可以见识到NADESICO的威力。

共同剧情第5话（男/女）——二人の舰长/ロンド·ベルVSナデシコ

胜利条件 敌方全灭
失败条件 主舰被击落

上一话众人见识到NADESICO只用一炮就将众多敌人消灭，均对它强大的破坏力感到震惊，布莱德舰长也希望NADESICO能加入朗德·贝尔队，但是驾驶NADESICO的尤莉嘉（ユリカ）舰长却始终不肯 最后布莱德舰长不得不以武力相向，但却因此更加惊叹于NADESICO的强大，亚加玛战舰的攻击对NADESICO完全无效。正在这时恶魔高达突然出现，并向两艘战舰发动攻击，NADESICO受创后立即撤退，而亚加玛受到重创后无法行动。这时追赶恶魔高达的多蒙（ドモン）以及基加罗斯军也都赶来，一场混战就此拉开。

多蒙开始就处于超级模式，攻击力强悍，可以让超级系机体配合他一举干掉恶魔高达，恶魔高达在HP减至1/3时撤退，一定不要放过他，因为他身上有珍贵道具。其他敌人比较弱，很容易对付。

多蒙在超级模式下的豪快剑技 SHINING FINGER SWORD

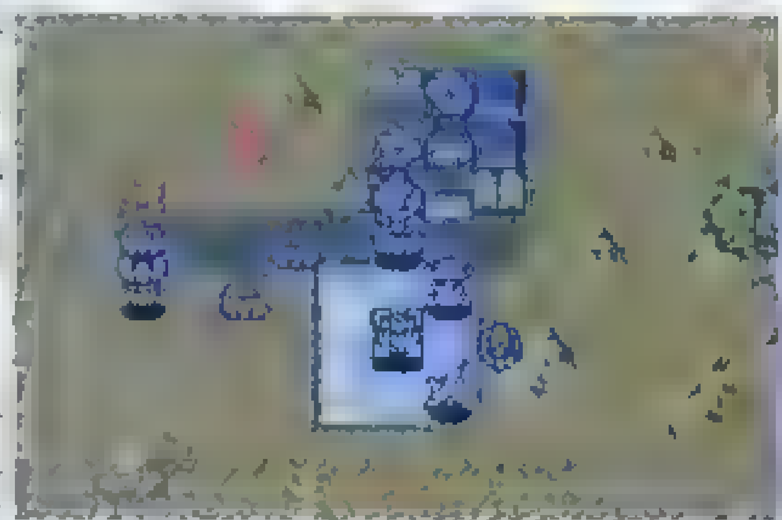
共同剧情第6话（男/女）——去る者、追われる者/ロミオとジュリエット

胜利条件 敌方全灭
失败条件 我方全灭 敌人入侵基地

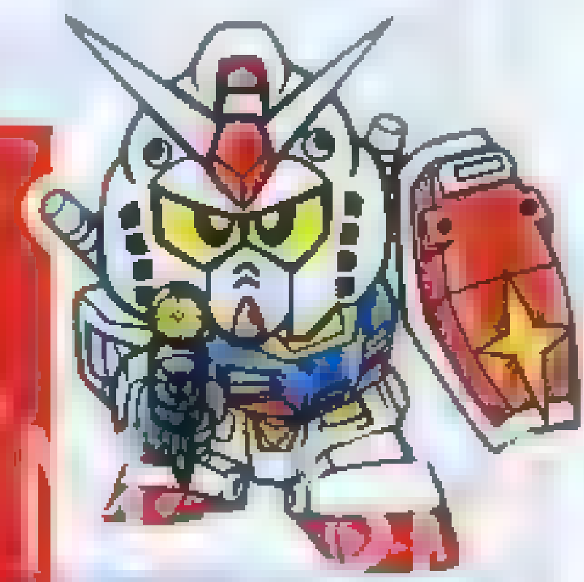
朗德 贝尔队在多林顿基地进行补给时，发现巴姆星人大军杀到，战斗开始。

第2回合，在基地左下方会出现敌人伏兵，而随后发生事件，艾莉嘉（エリカ）回忆起她原来也是巴姆星人，而且还是利希特尔（リヒテル）的妹妹。虽然她试图说服兄长，但固执的利希特尔根本不听，还将她强行带走。龙崎一矢因此大受打击，气力减30，但战斗还得继续。

击退巴姆星人后，（利希特尔在HP减至1/3时撤退）吉翁军的卡特（ガトー）与夏亚（シャア）潜入基地内将装备有核弹兵器的高达试作二号机盗出，随即他们的援军到达，战斗再次拉开。


夏亚和卡特会在这里出现 作好埋伏。

卡特与夏亚会全力向左上方撤退，并不会主动攻击我方，所以要想击倒他们最好在他们出现前（击落利希特尔之前）在基地左边排好阵势，只等他们出现后包围他们。注意他们会在HP减至1/3撤退。敌方中的艾娜可用斯罗说得，但她在此话并不会加入。



TO BE CONTINUED...

《超级机器人大战A》全流程表



文：慕容非

PS	SCEI	RPG	1人
	1999年9月2日发售		1格
CD-ROM ×2	—		



WILDARMS 2

荒野兵器 战火二度点燃

系统

操作说明

□键：在原野画面中是探索迷宫和村庄；在迷宫和城镇中是使用各角色的特殊 GOODS 技。
△键：调出系统菜单；显示说明文字。
○键：在菜单界面是确定，平时按住是冲刺行动。靠近移动工具时是乘坐。
X 键：在菜单界面是取消，乘坐移动工具时是降落。
L/R 键：进行视角转换，由于游戏是全三维的迷宫，所以要经常使用这两个键来观察迷宫。
选择键：调出世界地图，战斗开始前快速切换是否采用自动战斗。
开始键：进行角色的切换。

角色 GOODS 技全解说

主角



1. 飞刀

用来射击某些机关 一般看到圆柱型的绿色事物就要尝试使用飞刀了，要特别注意的是飞刀在遇到障碍物的时候并不会消失，而是笔直下落，而在下落中也是同样可以启动机关的，有好几个地方要用到这个特点来解谜。



2. 探索

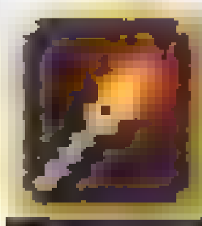
使用后会自动探索所在区域（屏幕显示范围）的道具情况，如果有道具存在那么该道具就会较长时间发出绿色光来。



3. 照明弹

游戏末期才得到的技能，作用是照亮黑色的房间，因为是向上发射的，所以也可以用来启动天花板上的机关。游戏中必须这样启动的机关只有一两个。

莉露卡



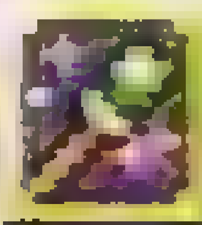
1. 火球

发射火球的主要一个作用是点燃灯台 另外也可以启动一些虚拟空间里的灰白色方块。



2. 冰球

熄灭火焰用的，也可以冻结一些空中移动的方块。



3. 转换球

也是最后出现的，好像只在当时那一个迷宫中有用，作用是把拦路的方块变成加血宝石，也可以把加血宝石反过来变成方块。

布拉德



1. 脚踹

对一些树木、竖立木板、墙壁按钮之类的机关有效 使用脚踹的机会并不多。



2. 炸弹

炸弹是使用非常频繁的技能，不管是开启机关还是用来回避战斗都很好用 炸弹可以同时放置6个，从放置到爆炸有一点延迟时间。主要使用对象是一些土块、紫色球形物以及后面像魔方一样会滚的东西。



3. 地震

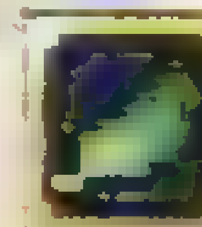
地震的作用是整间房间都发生震动，所有可被震动的物体都会有反应。但由于是后期才得到，基本上用的机会也不多，比较多的是用来使悬挂的木板摆动起来便于角色走过去。

提姆



1. 亚精灵

亚精灵出现后会有一个方形的行动范围，在此范围内亚精灵可以代替角色们开启宝箱或者按动机关，要特别注意的是如果角色所在位置不能使亚精灵接触到目的物 那么尝试旋转一下视角，可能会有不一样的结果的哦。



2. 强风

强风可以使一些石块被吹动，也可以影响一些可以旋转的东西。



3. 雾斗篷

使用这个技能，提姆身体就会雾化，可以穿越栅栏或者金属网。并且可以向前移动两格，可以用以通过一些只有一格宽的地方。在有风吹过的时候，雾化后的提姆可以随风飞行很远。

卡伦



1. 锁链

作用是锁住远处的特定形状的柱子并把自己拉过去，用于到达一些相隔较远的平台。



2. 急行

可以高速在平地笔直行进，并可以不受熔岩的伤害。



3. 跳跃

用得很少的能力，只在一些有特定圆形图案的地方使用，可以向上跳跃到一些较高的地方。如果在其他地方跳跃的话，有可能会把地面上的一些机关发动，比如震落一些松动的砖块。

玛利亚贝尔



1. 电击

作用是启动一些标有雷电标志的机关。



2. 发条

作用是使一些特别的石像活动起来。

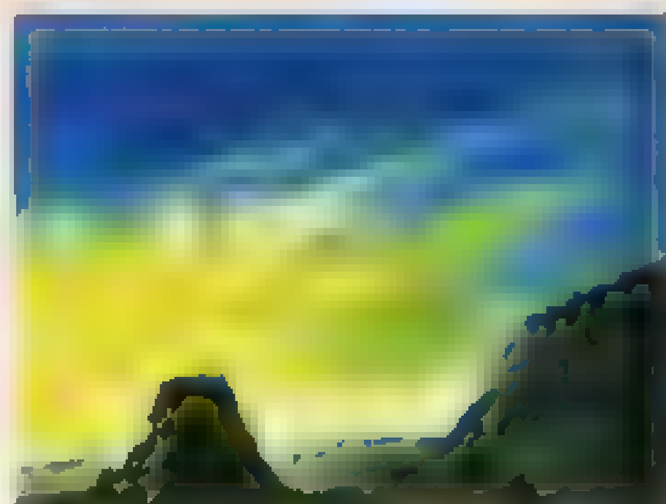


3. 解放

在迷宫中经常会看到一些金字塔形状的东西，但是调查时又不会有什么反应，这其实就需要使用玛利亚的这招特技来解放其中封印的超强力怪物，但是这些怪物都是超级厉害的，没有自信的玩家不要自虐！

攻略流程

选择 3 主角各自开场



◎主角

★枯之遗迹

◆得到飞刀后回到上方开启机关。

被关禁闭。

◎布拉德

★グリンヘル

◆首先要在岔道的木屋取得“脚踹”的特技，最后在悬崖处对大树使用。

最后要与群体寄生兽交战。

◎莉露卡

★パレスウアレッジ——虚拟矩阵

◆最后的方块处规则是“红 1、黄 2、绿 3、蓝 4”。

如果不知道怪物的属性，可以让莉露卡自动战斗，她就会使用最合适的魔法来进攻，你记住就可以了。

◎主角

★タウンメリア

◆捉猫的时候要先和修房顶的人对话，这样第 2 次就能成功了。

◎主角

★剑之大圣堂

◆往西北方向就可以找到剑之大圣堂。

◎主角、莉露卡

★ヴァレリアシャトー

◆地点在タウンメリア的东面山崖上。

组成【ARMS】组织。

在 3 楼见到领导者文温，接受任务。

(以下无特殊必要，均省去人物项)

★监狱

◆首先要使用火焰击毁守卫机器人。

在得到卡片型钥匙后回到牢房，但是还要对着牢门使用钥匙才行。

看到人就开枪的士兵那里，在上方用小刀可以砸昏他。

红色门可以用布拉德大脚踢开。

★南方交易路

◆地点在南边的山崖下。

火药箱用火焰杖引爆，对石头要用脚把火药踢到石头旁边再引爆。

站在木筏上踢东西可以向反方向前进。

到出口处就会发生事件。

★ダムツエン

◆首先带着商人到尽头处的医院。

在酒吧打听到感应塔的消息。

在医院门口的民家与人交谈，再上二楼与老人对话，回到一楼再次对话，就可以得到感应塔的情报。

★テレパスタワー

◆地点在ダムツエン的南方。

入口处的要点是用木箱砸3个方块。

这里可以得到主角的寻宝特技。

在有很多机关的房间，按照“1、2、5、4、2、3、7、9、3、4、3”的顺序就可以通过，编号对应的机关见附图。离开房间后再次返回，机关就会复位，这时从出口处顺序按“10、6、4”就可以得到白色箱子中的宝物。(但要用脚踢开)

10 9
8 7 6
5 4 3
2 1

BOSS 有令人产生“病气状态”的招式，要注意。

★ポンポコ山

◆由ダムツエン向东到红色地区的山坡上就可以找到。

先要找到矿车并把它踢到下层。

乘坐矿车到断层对面就可以开启升降梯的电源。

一走出山洞就会遇到 BOSS，他的攻击力极强。



★タウンメリア

◆这时可以去见国王，也可以在王宫内看到一些用怪异文字书写的书。

想离开时只要走到城门处就会发生事件。

★ライブリフレクター

◆地点在ヴァレリアシャトー附近的森林中。

首先在右边的岔道里救出提姆等人。

在调查绿色的标志后，站到传送装置中间就可以传送。

★シルヴァラント

◆见到女王。

★ハルメッツ

◆对战封印毒龙。

取胜后众人被毒气熏倒被俘。

★ゴルゴダ刑场

◆将墙角的石块往外拉就可以逃出。

蓝色的石板背后有刺机关，但也有宝物存在。

最后的门要用火焰点燃灯台。

在对 BOSS 战中主角发生第一次变身。

★シルヴァラント

◆王宫中有个书柜上有一本特别的书，调查的话就可以进入地下室得到一些宝物。

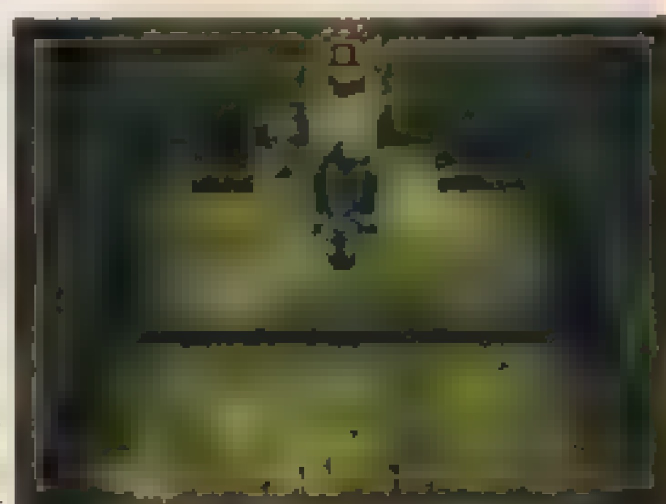
接受寻找矿石的任务。

★レイライン观测设施

◆首先对战素体精灵兽，救下恶搞的袋鼠科学家和他的助手。

在助手被石墙夹住时要用石块撑住两边的墙。

在助手尾巴被夹住的时候要使用布拉德的大脚把他踢出来。



用小刀或者火焰把头昏的袋鼠弄醒。

★ホルスト

◆在宿屋的二楼使用主角的寻宝特技就可以发现炸弹的位置，从而获得布拉德的炸弹技能。

进入矿坑，使用炸弹炸开拦路的石头。

最后的有奇怪石门的地方，要用炸弹连续炸

直到把它炸碎为止。

放四个炸弹分别使四周的柱子升起，就可以开启最后的门。

★タウンメリア

◆事实上一进城门就发生事件了……

★ヴァレリアシャトー

◆对战始祖怪鸟。

提姆加入后，寻找バスカー。

★バスカー

◆只要选择自动驾驶就可以到达目的地。

和族长对话。

和コレット对话。

★秘密试炼场

◆地点就在バスカー南方不远处。

提姆获得亚精灵。

利用亚精灵开启路上的机关，要学会利用角度旋转的特点。

最后得到召唤的能力。

★バスカー

◆提姆得知自己将成为牺牲品。

★ヴァレリアシャトー

◆迎战アンテノーラ等人。

迎战赤色爆雷蛤蟆，为阻止其爆炸，主角又一次变身。

三国会议。

★战斗翼バルキサス

◆推动16个方块使一块地板落下以便通过。

首先要关闭各处的光线障碍。

动力装置密码：

TA2360

TB8180

TC6503

在准备离开的时候发生战斗。

★内海

◆目的是寻找爆炸的3个碎片。

位置如右图。

★タウンメリア

◆得知要解读碎片内容需要到莉露卡的家乡シエルエジ自治领。

★ダムツエン

◆在酒吧得到关键道具并到ポンポコ山被锁住的门那里使用。

★ポンポコ山



◆得到莉露卡的冰冻杖。

熄灭所有的灯台就可以开门。

在有圆柱体的地方，要先把地上的木箱推到洞口正下方，再用小刀开启机关。

★シエルエジ自治领

◆使用对讲机可以了解自治领的位置。

发生碎片被盗事件。

★ゲートブリッジ

◆使用钥匙开门。

在5分钟内到达西侧。

连续和袋鼠博士以及再生亚龙对战。

★グリンヘル

◆这里就是布拉德一开始登场的地方，地形无变化。

★セボック村

◆和小狗交谈，输入其正确名字就可以了。

默认情况下，狗的名字是ビリー。

再次调查小狗，它会为我们找到碎片和传送宝珠。

★クアトリー

◆通过内海西南部的リキキス川，再穿过沙漠就可以到达クアトリー。

遇到卡伦。

★スレイハイム城

◆左边，要将书架顶上一本“少儿不宜”的书用脚踢下来，再放到旁边缺一本书的书架上。

柳头用脚踢就可以使它摆动起来。

右边，把歪斜的画扶正就可以开启机关。

把绿色地板用炸弹炸掉，再把箱子推下去。

中间，用脚踢最上面的柱子。

最后和卡伦交战。

★アルクミックプラント

◆在クアトリー南边的沙漠中。

首先在衣柜中找到暗号表，表是竖着阅读的。

在各个房间门口使用主菜单的对讲机就可以听到对话内容。

密码门依照向左一列一列的顺序可以判断出是トロム。

在另一处的衣柜中得到录音机。

在有アンテノーラ对话出现的房间外面使用录音机得到她的声音。

回到入口处的声控门就可以打开它了。

出现许多布拉德的复制人，任务失败，布拉德失踪。

★ウラルトウステーション

◆地点在クアトリー西北处

列车的名字是……田伯光，不知道应该怎么解释……

★无限空间

◆首先获得提姆的强风特技，从开始处按“右、下、右、上、后退”的顺序就可以到达。

接着使用强风分别把提供能源的三块石头吹落。

★ギルドグラード



◆离开列车后，向东北就可以找到ギルドグラード。

★封闭的坑道

◆地点在东北方向。

有一间房间需要让火花顺着地面引起火药爆炸，但是由于有些地方有水漏出，需要看准时间提前把水龙头关闭，不能太早，也不能过迟。

再次和卡伦交战，这次她就会加入了。

★百眼之柩

◆由于卡伦的加入，使今后对新地点的探索变得十分容易，只要知道大致的位置就可以根据左下方绿点显示而寻找到目的地。

百眼之柩在クアトリー南面的沙漠中。

进入后首先得到卡伦的锁链特技，利用该特技可以在各平台间来往。

利用小刀可以使齿轮重新启动。

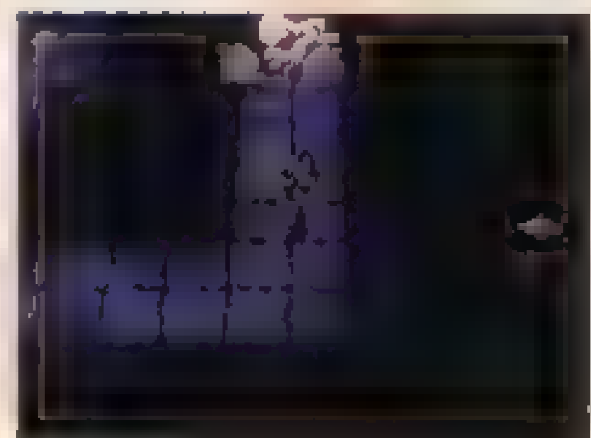
再次遭遇袋鼠博士。

布拉德在地面攻击奥德赛组织。

★タウンメリア

◆见女朋友……

★魔界柱 セクト・トロメア



◆地点在シエルエジ自治领东北。

对滚动压人的方块，要使用炸弹对付，但要计算好提前量。

对战爆突骑兽帝。

打倒トロメア。

★魔界柱 セクト・アンテノーラ



◆地点在バスカー附近的森林里，但要乘坐快艇从南部绕过去才能到达。

首先要使所有的交叉点石块升起，类似于“一笔画”的谜题，很简单。

跟着是考验记忆力的谜题，要按照灯光闪动的顺序踩地上的按钮。记忆力不好的玩家可以用笔在纸上画图来帮助记忆的……

对战鲁气搂人间。

打倒アンテノーラ。

★魔界柱 セクト・カイーナ

◆地点在ギルドグラード西南。

使用提姆的强风特技射击旋转的方块。

遭遇枯液不定形兽。

凭记忆走过迷宫。

打倒カイーナ。

★魔界柱 セクト・ジュデッカ

◆地点在无路可到的地方，需要先到クアトリー北面的废都アークハイム。在用炸弹炸开特别的墙壁之后，可以找到两颗紫色的珠子。一颗用来进入地下室。另一颗是开启闸门用的。

遭遇侵略怨灵。

进入废弃的生体反射装置。

进入魔界柱之后，要在平台移动的时候，迅速改变自己所站的位置来避过尖刺。

对战灼热マントル兽。

打倒ジュデッカ。

★ハイムトル・ガッツオー

◆到シエルエジ自治领南方。

打倒奥德赛首领。

逃脱的过程非常精彩！需要各同伴互相配合，只要注意让所有同伴都移动到无路可走的时候再切换电子锁的颜色，最后就可以成功过关。

换碟



★记忆的遗迹

◆可以看到艾温的过去。

有个地方要等玛利亚走到会掉下的石架上再发射小刀，使他也落到地上才能开门。

★千年谜题虚拟矩阵

◆首先要进入剑之大圣堂。

最后的过关密度：蓝1、绿2、红3、黄4。

★バスカー

◆得到牺牲祭坛的情报。

★牺牲祭坛

◆使用快艇在外海向バスカー东南处航行就可以找到祭坛。

见到盖亚。

★ルルド泉

◆地点在シエルエジ自治领南方外海，同样要乘快艇。

必须在操纵卡伦的状态下才能进入。

得到高速滑行能力。

见到卡伦的身世。

★ロストガーデン

◆地点在内海孤岛上。

一路要利用方块一升一降的特点前进，在这里有一个"秘技"的，如果你站的位置很靠边的话，那么方块是不会变化状态的，所以可以任意控制哪一块要升。

在最后的门前要用小刀启动圆柱机关才会出现阶梯。

主角再次变身。（暴走……）

★ヴァレリアシャトー

◆打败核爆龙。

★沉睡火山

◆地点在观察设施以西。

路上要点燃地上冒出的气体引起爆炸来打通道路。

在出现石碑的地方，先用炸弹炸掉石碑，再点燃气体。

和传说之龙战斗。

★レイポイント・ウイング

◆世界西南方悬浮在空中的岛屿。

这个迷宫主要依靠提姆的力量来通过。

在有风吹的房间，要不断到外面改变风向，然后利用新得到的雾斗篷得到道具。

最后的石块放置顺序是"星、太阳、月、云"。

与风之骑士战斗。

得到提姆的新能力。

★レイポイント・ジオ

◆地点是内海的圆形岛上。

这个迷宫主要依靠布拉德的能力。

一开始要用炸弹启动灯台状的机关。

同样在这里也有取巧的方法，那就是在两个只有角互相接触的方块上还是可以斜着行走的，可以省去不少精力。

与地之战士战斗。

得到布拉德的新能力。

★レイポイント・フレイ

◆地点在タウンメリア北面。

这个迷宫主要依靠莉雪卡的力量。

只要掌握好斜向发射火焰和冰冻的技巧，机关是没难度的。

使用变换技的时候不要急于获取加血珠，有时候还要想办法再变回方块。

谨慎使用变换技，有机会得到很多道具。

与炎之骑士战斗。

莉雪卡获得新能力，从此就有机会发动合体魔法了。



★レイポイント・ミューズ

◆地点在内海下方的浮域，必须通过大桥才能进入，所以要先到大桥西侧使用提姆的雾斗篷开启大桥。

这个迷宫主要依靠卡伦的力量前进。

首先利用雾斗篷关闭各个房间的水龙头。

与水之骑士战斗。

最后进入新出现的门，得到卡伦的新能力。

利用跳跃能力在新出现门口对面的房间找到一块颜色很特别的地板，站在上面多跳几次就可以进入下一层。

有木板的地方还是可以跳跃使其掉落的。

有很多石像的房间需要使石像们两两对面，有一些石像是不能转动的，从这几个石像开始决定其他石像的方向，问题就很好解决了。

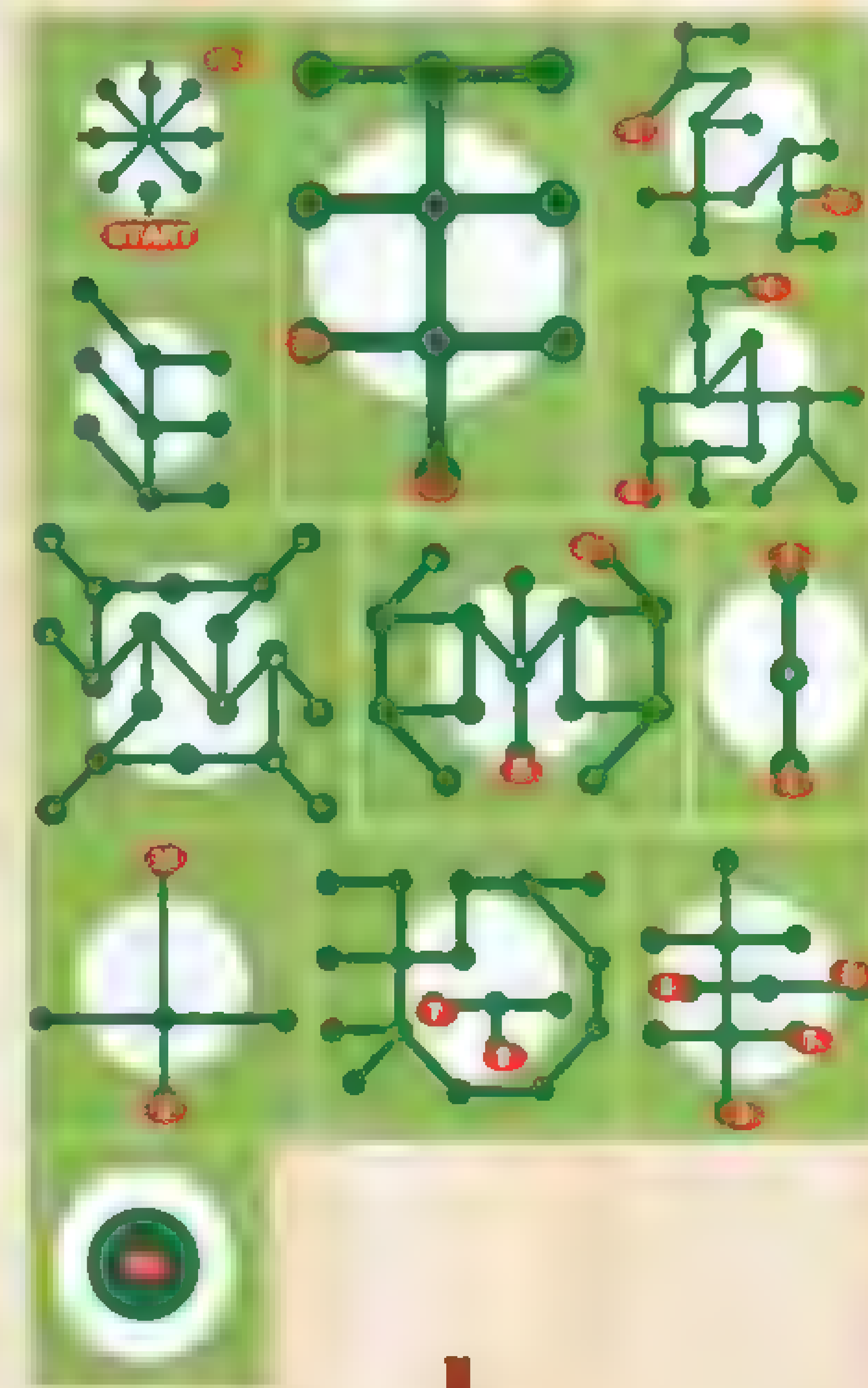
卡伦得到新能力。

★トラペゾヘドロン

◆地点在クアトリー北面的死亡大地上。

这个迷宫极其复杂，所以提供详细的转移示意图给大家。

与侵蚀异世界战斗。



★狂热之骸

◆地点在シエルエジ自治领南边。

进入之后使用布拉德的地震可以震开被封闭的门。

开启所有的分电脑之后才能开启中央的主电脑

调查这里地面上的剑的话，就会与奥德赛首领的灵魂战斗，他的能力极为恐怖，但是只要使用提姆光属性消耗FP4的技能就可以一击必杀……

★盲塔螺旋

◆地点在世界地图的中央处。

在有七块石板的房间，按照“月、火、水、木、金、土、日”的顺序去按。

在有紫色圆圈的房间，用炸弹炸，在爆炸的同时角色要站到地面的方块上才能启动机关。

有一个机关在头顶，要用照明弹对其射击。

在出现许多浮动长条的房间，要使用雾斗篷通过，要点如图。



和圆盘生物战斗。

出现许多灯台的房间，要记下灯火的点燃位置，在下一个房间按照同样的位置点灯。

打败守护恐兽。

★地底迷宫

◆有眼睛的石板调查的话就会发生战斗，战斗结束后石板就会消失。

要注意仔细观察，有些石板是不能破坏的，要从他们的上方走过，如果破坏了就要离开房间重新进入。

将所有可以转动的石像转到面向北方就可以进入下一区域。

要派出3名角色独自消灭一条根，注意力量的平衡。

最后要使6根柱子全部面向北方，规律是正被转动的柱子会转一格，而相邻的柱子就会各转3格。

面对最后的元凶——侵蚀异世界。

◎主角

◆和焰之灾厄对决。

只要选择アークインパルス达到7次，就可以彻底打倒焰之灾厄。

ENDING



秘密

一、隐藏迷宫

风虎穴

获得护符：风

所在地点：タウンメリア西北

迷宫指南：

很简单 只要在风停上的时间内将所有的灯台点燃就可以陆续过关了。

雷音之槛

获得护符：雷

所在地点：クアトリー东

迷宫指南：

首先要从两边的门进入后分别拉下两个机关，这样中间空地处的圆柱就会升起，这时使用小刀就可以打开最后的门。

光耀之庭院

获得护符：光

所在地点 ギルドグラード

迷宫指南：

要找到这个地方 首先要在ギルドグラード的宿屋反复睡觉，一直到和宿屋门外的女孩对话时出现黄色关键字提示为止。接着就可以发现这个迷宫。

在有石碑的房间 按照右、左、下的顺序进门，就会来到有阶梯的房间，这时站在阶梯顶端就可以看到墙上的“RAY”字样，跟着在下一个房间输入就可以了。^_^

废弃的冷冻库

获得护符：冰

所在地点：[illegible]

迷宫指南：

必须乘船才能到达，而且要在船可以跟随人物移动之后，也就是护送王子事件解决后。

迷宫里最后要按照“青、绿、黄、红、黑、白”的顺序踩下地面的按钮。

昏之理

获得护符：暗

所在地点：ホルスト北

迷宫指南：

一片黑暗的地方 但不一定要等到主角的照明能力出现再进入，依靠角色周围的一点可视范围就可以完成迷宫了。

具体的要点是选择正确的道路，好像一直选右边的就可以了，就算选错也只是在所在房间重新开始而已，完全没有难度可言。

天空的赏赐

获得护符：星

所在地点：世界地图最下方的孤岛

迷宫指南：

也是很简单的迷宫，重要的是要耐心地尝试从不同的圆洞跳下去，直到最后看到星之护符。

绝对幸运圈

获得护符：幸运

所在地点：[illegible]西

首先要以布拉德的身分去ホルスト村找小女孩获得相关情报，接着才能找到这个迷宫。

进入后发现只有两道上锁的门，这就需要在迷宫里战斗时选择偷盗道具的指令从一种手上拿着钥匙的敌人身上偷取钥匙，只要偷到一把就可以了。

约束的陵墓

获得护符：时

所在地点：世界地图西南部的孤岛

迷宫指南：

首先要得到隐藏角色玛利亚贝尔，接着让她去阅读タウンメリア城中的藏书，得到提示后就可以发现这个迷宫了。

有闪电标志的地方需要使用电击的能力，接着在获得发条能力后就要对着一个方块使用，并跟随它在看不见的道路上前进。

废城

获得护符：死

所在地点：クアトリー东北

迷宫指南

这个地方其实不能算隐藏地点，因为在寻找魔界柱的过程中就要经过这里。死之护符藏在一间门被雪堆封住的房间里，要绕到屋子背后使用炸弹才可以进去。

遗忘岛地下室

获得护符：无

所在地点：[illegible]东北小岛

迷宫指南：

使用照明弹射击龙头。

魔狼洞

获得护符：无

所在地点：牺牲祭坛北

迷宫指南

使用照明能力前进。最后要输入魔狼的名字“ルシエド”。

科学大追力研究所

获得护符：无

所在地点：[illegible]南

迷宫指南：

以玛利亚贝尔的身分在ダムツェン酒吧打听情报，获得提示后就可以找到。

一开始要使用电击技能开门，最后要回答问题来开门，每次3个，一共有2次。

最后要和一个等级高达87的怪物进行战斗，实力不足就不要去了吧 ^_^



二、隐藏的超级守护兽

在牺牲祭坛中可以看到3种石像，分别是狮子、龙和女神，虽然可以直接找到最后的盖亚过关，但是如果细心寻找的话就可以发现3个隐藏房间，获得3个石像。最后就可以凭借这3个石像得到最强的3种守护力量！！

狮子



在某个平台的下方，有隐藏的门，进入后就会来到一个有1至12的罗马数字标记的房间，进入后按照提示站在较矮的石像头上用火焰烧最高的石像就可以开启机关门，得到狮子石像。



获得石像后以布拉德的身分去セボック村，和他残废的战友对话就可以得到“勇气的守护力量”。



龙

在有龙石像出现的过道中，从进来时的左边第一个柱子处跳下去再向右走就可以进入隐藏房间。

最后来到有12星宫图案的房间，根据提示，站在射手座（弓箭）图案上等一段时间，门就会打开了，里面就是龙石像。



得到龙石像之后以主角身分去ヴァレリアシャトー2F左边的房间和他的恋人对话，就可以获得“希望的守护力量”。

女神

在见到盖亚之前的房间里，用布拉德的大脚踢开女神像对面的方块，就可以进入隐藏房间。



房间里有3个可以推动的鸟头像，分别把它们推到角落的水里去，但是不要让自己也掉进水里，完成后门就会打开。



最后由提姆回到バスカー和他的小女朋友对话就可以得到最后的“爱的守护力量”。

三、角色某些特殊攻击的学习方法

主角和布拉德都是依靠迷宫中得到的道具来学习的，而莉露卡的魔法则是在魔法商店通过属性组合来得到。值得研究的只是其他几位角色的特殊攻击。

卡伦

卡伦出场时只有3招必杀技，每次能够使用LV2技能的时候就会提示没有相应的必杀技，那么怎样获得LV2的必杀技呢？

答案竟然是——熟能生巧！！只有不断地重复使用这3招基本必杀技，卡伦才能够慢慢领悟到更强的必杀技来，而具体的升级路线就在下面。

招式修得法则

1 レフトアームエッジ→ワイヤーナックル
2 パイククラスター→スパイラルエッジ
3 メテオドライブ→ドリルプレッシャー
4 メテオドライブ→ファランクス
5 ファランクス→ビートイングラム（要在前面全部学会之后）

提姆

提姆是很特殊的一个角色，他作为“柱”，可以让守护兽直接加入战斗，而且每得到一种护符就能够增加一两种特殊魔法，但是刚刚出现的魔法都是灰色的 不能够使用。只有在战斗中让提姆装备着想要使用的招术对应的护符 由提姆亲自杀死怪物，每杀死一只怪物提姆的状态栏中该护符对应的招术后面的“REST”数值就会减少1，降到0的时候就会学会这一招，以后就可以任意使用了。所以每得到一张新的护符后就要赶紧给提姆装备，并让他多多杀敌。建议首先学会一招可以攻击复数敌人的招式，这样就可以加快学习的速度。而必须学会的自然首推“生命护符”的全员加血魔法了！

莉露卡的上级魔法和合体魔法

游戏中使用传送宝珠的时候会随机到达内海中的一个叫做“离海出张所”的地方，在那里就可以获得使用上级魔法的魔导书。回自治领交给图书馆里的人，再回“离海出张所”就可以学会。

游戏最后莉露卡会获得最后一种能力。就是同时使用两种魔法，这样在战斗中同时使用某种属性的两种魔法就可能产生合体魔法，威力极强。

发生合体魔法的几率

LUK值	BEST	GOOD	NORMAL	BAD	WORST
出现几率	75%	62.5%	50%	42.5%	37.5%

玛利亚贝尔

玛利亚贝尔加入时并没有什么特殊攻击，但是两种特殊能力倒是存在的，一种是吸血——这是因为她本来就是吸血鬼嘛，另一种就是吸收敌人特技，在各种敌人身上有时候可以吸到一些很强的技能。

下面是这些怪物的列表

怪兽名称	场所	取得技名	效果
ダンプティ	有がまぐち的地方	ア マゲドン	敌全体黑暗攻击
ギガフルスト	Ray Piont Muses	アブソリュ ト ゼロ	敌全体冰攻击
フェルフュー	魔界柱Sect.Caina	インスパイア	敌全体雷攻击
ナンプティ	大迫力研究所附近	アンチマジック	敌我方魔法无效
アングラング	约定之陵墓的附近	エスケープダウン	全体攻击回避率0
ボックル	Noble Red的南面	アボート	敌单体攻击
ブリアレオス	Ray Piont Fray	エアスラッシュ	敌单体风攻击
バックベアード	百眼之栈	エネルギ-フェイザー	敌单体攻击
アガチオン	背塔螺旋	グレートブースター	己方能力上升
メルコム	Green Hell附近	ギャラクレイジー	用金钱攻击
イフリーア	Ray Piont Fray	クリムイヨン	敌全体火攻击
ホーブダイア	约定之陵墓	ギロチンカイザー	敌单体即死
サンダードレイク	雷音之槛	バスターコレダー	敌全体雷攻击
マントラップ	哥鲁哥达刑场附近	スリープ	睡眠
エルバッキー	背塔螺旋	デイフェンスダウン	防御力下降
ブラックサバス	魔浪洞	デモノトライアング	敌全体即死
ツインテール	古亚多尼附近	シャドウボルト	敌全体黑暗攻击
スキッドランサー	海	ステータスロック	预防己方异常
カトルフィノシュ	海	バケットフォ ル	敌单体水攻击
アーマン	Noble Red的南面	バリバリキャンセラ	令敌人行动取消
アーチンバグ	Green Hell附近	ファイアボルト	敌单体火攻击
ニバス	被遗弃的岛屿	メガトンインパクト	敌全体攻击
アリゲタイガー	Ray Piont Geo	ロックゲイザー	敌单体地攻击
フル レティ	斯艾鲁自治地	フリジット	敌单体冰攻击
ヴェパール	离岛出帐所附近的海	メイルシュトローム	敌全体攻击
アースフィギア	康鲁斯镇附近	パワーシール	敌单体攻击
ウィルオウィスプ	古拉鲁加夫	サクリファス	敌单体攻击
ガ ゴイル	风贯穴	スカイツイスタ	敌全体攻击



《CVS2》高段解说第二章

PS2	CAPCOM	FTG	1－2人
	2001年9月13日发售		110KB
DVD-ROM	对应PS2专用硬盘、键盘、街机摇杆、MODEM		

DC	CAPCOM	FTG	1－2人
	2001年9月13日发售		12格
GD-ROM	对应VGA、振动包、键盘、街机摇杆、MODEM		

键位说明 LP：轻拳；LK：轻脚；MP：中拳；M…

通常技CANCEL表中的○表示可以取消必杀技，×表示不能取消，△表示SUPER CANCEL（即只能以超杀取消）

特别说明 某些通常技具有2HITS效果，遇到这种情况时用"/"表示，如"○/×"就表示1HIT时可以取消，但2HITS时不能取消。

高岭响
HIBIKI TAKANE



	LP	MP	HP	LK	MK	HK
近站立	○	○	×	×	△	○
远站立	○	○	×	×	×	×
蹲下	○	△	×	△	×	×

来自《月华的剑士2》的女剑士，纱迦最喜爱的人物之一。

高岭响虽然手持武器，但她的攻击力只比其他人略高一点。总的来说她的招式出招快，判定强，但收招很慢，破绽极大，因此在进攻时她毫不占优势。而近身时除了MAX级超杀"死恐心也"外也没有什么好招式，而且这一招是可以防御的。事实上，她真正的优势在于中距离的接触战。她的站立HP对空非常不错，而站立MK是用剑柄进行攻击，距离之远令你无法想象。强远距斩不但距离远，而且具有下段判定，当身技居合命中后可以接上超杀，在版边时甚至可以连上"死恐心也"。在近战时推荐使用蹲下LK，数次之后再以弱近距斩拉开与对手的距离。这一招对于不擅长近战的她来说是非常有用的。值得大书特书的是她在《月华的剑士2》里的升华技和乱舞奥义依然健在，实在是令人感动。升华的方法仍然是在近距斩后输入超杀发胜神气的指令，倘若还不能发动超杀，亦可用远距斩来取消。需要注意的是乱舞奥义输入指令的节奏有了改变，大家只要在第一击命中后顺序输入指令就可以了，注意第二次输入LP后要停顿一下。在本作中她一共保留了三套乱舞奥义，其中挑空型乱舞奥义命中后依然可以用超杀进行追击，而且即使对手防御你也可以从容输完指令。由于乱舞奥义的变化极多，所以对手要想完全防御几乎是不可能的。快去练习吧！

蹲下LK3次→蹲下LP→弱远距斩

A系统：OC发动后近距斩数次→升华发胜神气





站立HK→中近距斩→升华发胜神气



踏尸前进第三式→发胜神气

隆
RYU



	LP	MP	HP	LK	MK	HK
近站立	○	○	○	○	○	×
远站立	○	△	△	△	×	×
蹲下	○	○	○	○	○	○
空中	○	×	×	○	×	×

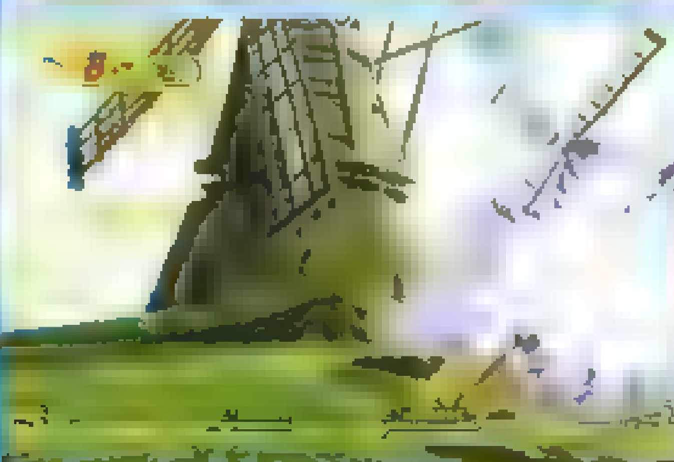
注：垂直跳时的MP是可以用龙卷旋风腿来取消的。

作为"《街霸》系列"永远的主角，隆在任何CAPCOM制作的格斗游戏中实力似乎都很强。在《CVS2》改为6键制之后，对隆而言就更有利了。一般来说隆的基本技巧绝对是蹲下MK→波动拳，不但有不错的攻击力，在拉锯战中用此招牵制对手也是相当不错的；→+MP是蹲防不能技，→+MK则是能够躲避对方下段攻击的攻击技巧，这两招都会给对手一个出奇不意的打击，应善用；蹲下LK·LP·LK以及蹲下MP·MK都是可以通过目押来实现的，在近身战中往往能够起到骚扰对手，破坏对手心理平衡的作用，而站立HK以及蹲下HP的对空性能就不用再多说了……强就一个字。

必杀技方面，波动拳的牵制作用仍在，但是在使用时还是要根据对手使用的系统具体情况具体分析。龙卷旋风腿的透波性能被削弱，升龙拳的判定中规中矩，不过作为对空技仍然无可挑剔（遇上BLOCKING达人时除外）。超必杀技方面，真升龙拳的判定被削弱。蹲下HK之后仍然可接真升龙拳，但威力就大打折扣了，反而会浪费你的MAX能量槽。

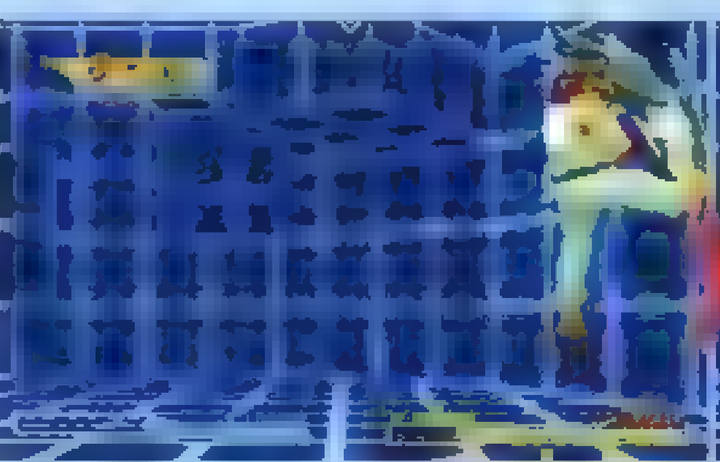
跳跃MK→蹲下LK×2→波动拳

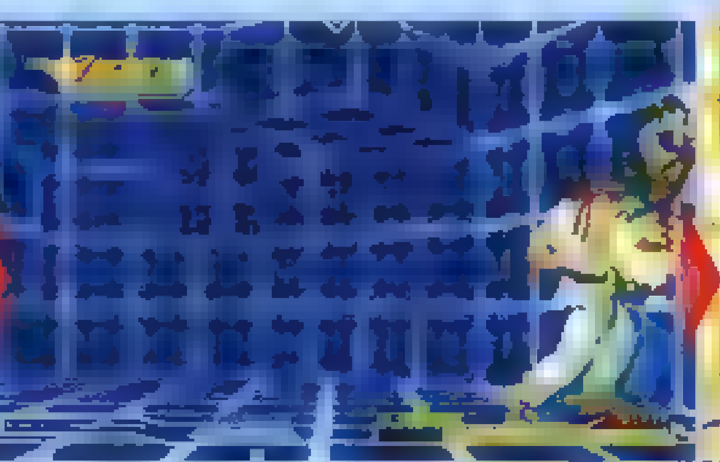
跳跃HK→蹲下MK→真空波动拳→真空龙卷旋风腿





C系统：跳跃HK→蹲下MK→LV2真空波动拳→LV1真空龙卷旋风腿（或者LV1真空波动拳或真升龙拳）







A系统：OC发动后蹲下HK→站立HP→HP→中龙卷旋风腿→升龙拳×…→真空波动拳

阴

YUN



	LP	MP	HP	LK	MK	HK
近站立	○	○	○/△	△	×	×
远站立	×	×	×	×	×	×
蹲下	○	○	△	×	△	△
空中	△	×	△	×	△	△

注：近站立MK后可以用大跳来取消。

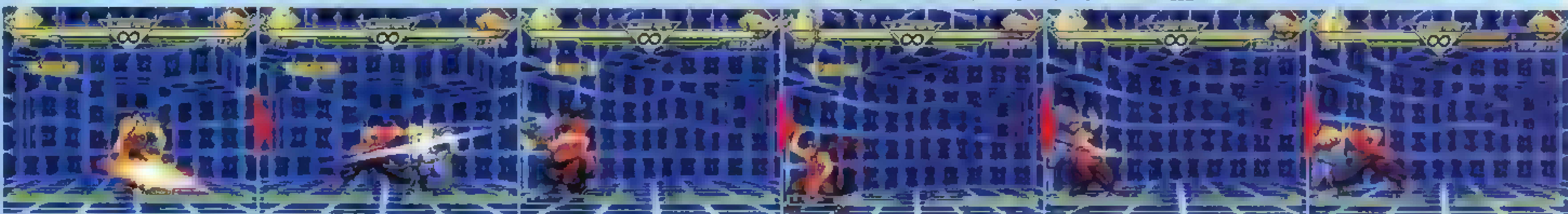
来自“《街霸III》系列”的阴从《街霸III》中带来了许多的独特技巧，如中K之后可以使用大跳取消收招动作进行追击、《街霸III》独有的“TARGET COMBO”系统等等，只要是研究过《街霸III》的玩家都应该能够很快上手的。阴的LP·LK·MP以及MP·HP·虎扑子在近身战中都非常有效；→MK是蹲防不能技，站立HP、HK的攻击判定极大，但收招比较慢。跳起之后↘+K根据按键的不同，距离也发生变化，不过这一招在实战中似乎并不太实用。对空技方面蹲下HP比穿弓腿更为实用。绝招步法可用于突袭，强绝招步法的攻击距离贯穿整个版面 不过一旦被对手防住之后破绽也是很大的，慎用。强铁山靠能够将对手轰飞并且还可用绝招步法进行追击。

阴有两个MAX专用的超必杀技 其中扬炮不但可以连在通常技和必杀技后面，而且在命中之后还可以追击，绝对是一个强大的超杀。而飞天双龙阵则是召唤出弟弟阳进行合力攻击，非常漂亮。总的来说阴的通常技、必杀技判定较大但威力小 而超必杀技效果则正好相反。

中／强铁山靠→站立MK→大跳取消→飞天双龙阵

C系统：站立LP·LK·MP→LV.2雷震魔破拳→中铁山靠→站立MK→大跳取消→跳跃HP

A系统：OC发动后蹲下HK→重虎扑子×10→铁山靠→站立MK→大跳取消→跳跃HP



站立LP LK MP →绝招步法　　站立MP HP→虎扑子→扬炮→铁山靠→虎扑子（或绝招步法）

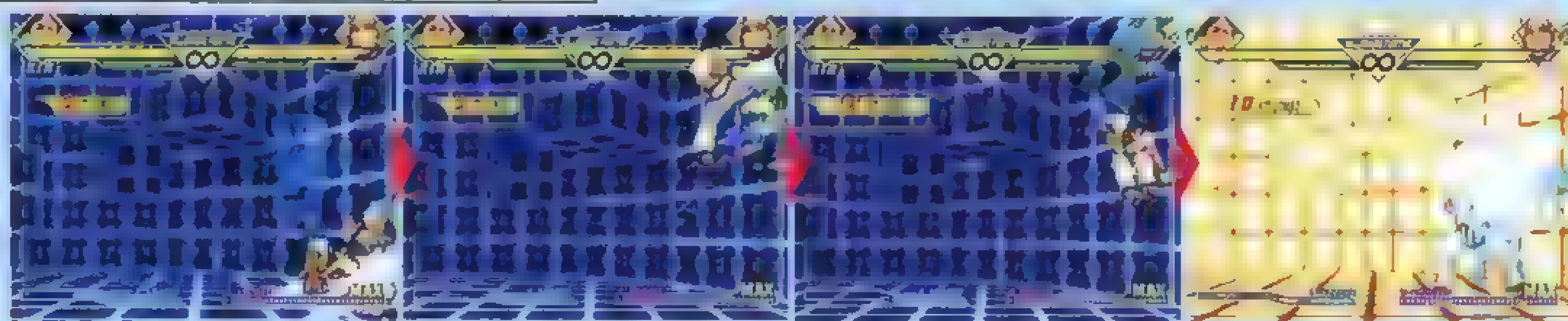
金家藩

KIM KAPHWAN

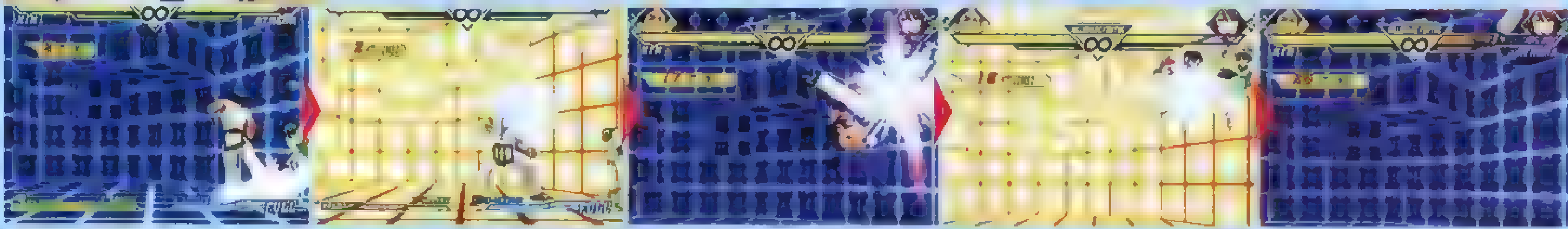


	LP	MP	HP	LK	MK	HK
近站立	○	○	○/×	○	×	×
远站立	○	△	×	△	△	×
蹲下	○	○	×	○	○	△
空中	△	△	△	△	△	△

与前作相比，金的招式更加多元化，空砂尘以及飞燕斩组成了相当可靠的对空体系。下段攻击的流星落往往会让对手防不胜防，但一旦被防住硬直的时间极长，因此不能作为主要的单发进攻手段。蹲下MK可接续半月斩以及流星落两种招式，这将成为金地面战的主力连续技。金的许多通常技都不能被取消，不过好在他的单发技威力均不俗。



A系统 OC发动后蹲下MK →半月斩×N →（近版边，空砂尘→飞翔脚→凤凰脚



C系统，蹲下MK→霸气脚→LV 2 凤凰脚→（空中）凤凰天舞脚

源流齐真希

MAKI



	LP	MP	HP	LK	MK	HK
近站立	○	○	○	△	○	△
远站立	○	△	△	△	△	△
蹲下	○	○	△	○	△	△
空中	○	○	△	○	△	△

真希和“《街头霸王ZERO》系列”里的凯同属武神流门下，因此招式也非常相似，比较讲究技巧性和变化性，例如疾驱中按MK为下段攻击，按HK为上段攻击，按LK则为收招。不过她缺少对空的必杀技，这一点很失败，这样对空就只能靠蹲下HP了。

真希最特别的地方在于她全部形态的普通技都可以取消，另外她也有像凯那样的武神狱锁拳，方法是顺序输入LP·MP·HP·↓+HP，对初学者来说还是有一定难度的。另外她还有一招需要摇杆两圈的指令投戏天狗，这一招居然可以在空中使用，真是令人叹为观止。

C系统：蹲下MP→Lv.2武神刚雷破→疾驱→以LK收招→武神狱锁拳



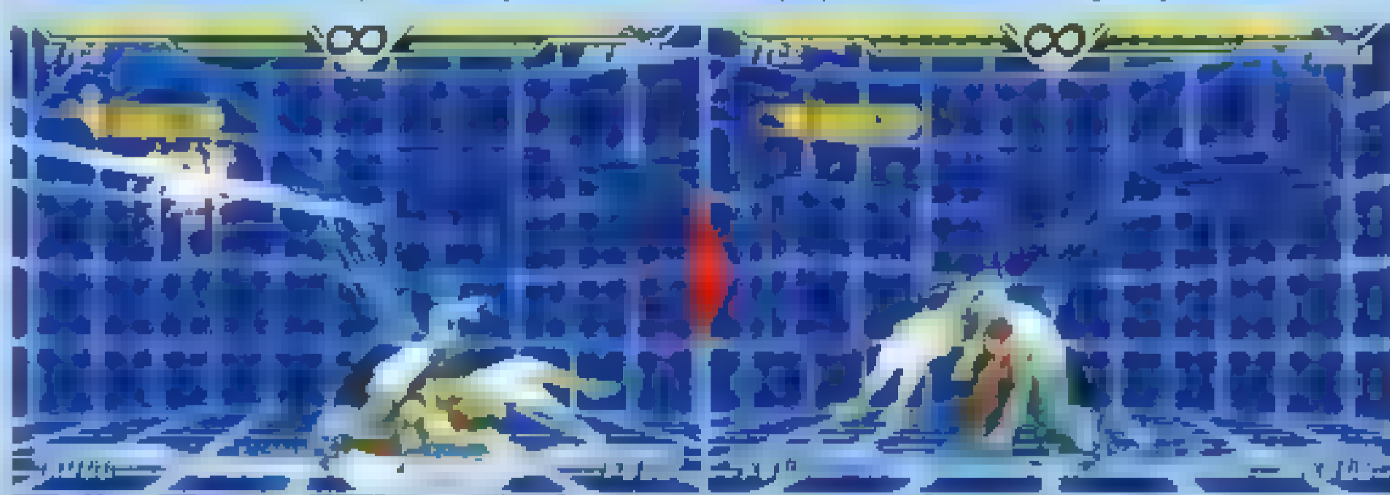
A系统 OC发动后蹲下HK→蹲下HP 站立H [illegible] HK追加 蹲下HP→[illegible] HK追加→[illegible]

薇思 VICE



	LP	MP	HP	LK	MK	HK
近站立	○	○	○	○/○	○	△/×
远站立	○	△	×	○/○	△	△/×
蹲下	○	△	○	○	△	△
空中	○	×	×	○	×	×

和前作比起来她有了长足的进步，用起来格外得心应手。最关键的一点就是增加了很多新招，而且多为很实用的追加技。此外长距离的HP和优良的对空技蹲下HP依然健在，可以有效地防止对手逼近，只是要小心采用P系统的角色会用BLOCKING破解。新增的远距离MK很有些类似《KOF98》，但收招太慢，如果过多依赖的话就大错特错了。蹲下LK·LP·HK的连招再度复活，是很实用的连续技。另外各种指令投的距离似乎比前作远了那么一点点 不过威力当然还是无法和《KOF》比。可惜的是投掷系的超必杀由于无法简化指令，所以实用性大打折扣。薇思在OC中有非常优良的表现，由于她的两款超杀都不实用，故推荐大家使用A系统。不过这些连招可都具有一定难度哟！



A系统．OC发动后以↓↙←+P令对手浮空→（→↓↘+K）×N



A系统 OC发动后蹲下HK HP→以蹲下LP挥空取消→垂直跳跃HP4次×N

本田 E・HONDA



本田的通常技判定极强，威力巨大，但由于移动速度比较慢，因此并不是一位强攻型的角色，而是"防守反击"战术的杰出代表。他主要的进攻方法就是利用超级头突（←蓄→+P）。这一招的出招、收招虽不算快，但无敌时间相当长，不但可以对地攻击，作为对空技以及起身攻击也相当有效，在对付"地波系"角色，如八神庵、特瑞等人时有奇效。而在对付空中飞行道具时 无敌时间判定超长的LV 2 以上级鬼无双是很不错的选择。百贯落带有逆向攻击的判定，并且就算是被挡住之后也能够立即使出大银杏投，十分可靠。如果选用了带有翻滚能力的系统，滚到对手身后立刻使用超级头突会给对手造成心理上的压力，推荐。

	LP	MP	HP	LK	MK	HK
近站立	○	△	△	○	○/×	△/×
远站立	○	△	○	○	△/△	△/×
蹲下	○	△	△	○	△/△	○



A系统：OC发动后蹲下HK→站立HP×2→轻百贯落→轻超级头突→轻百贯落→鬼无双

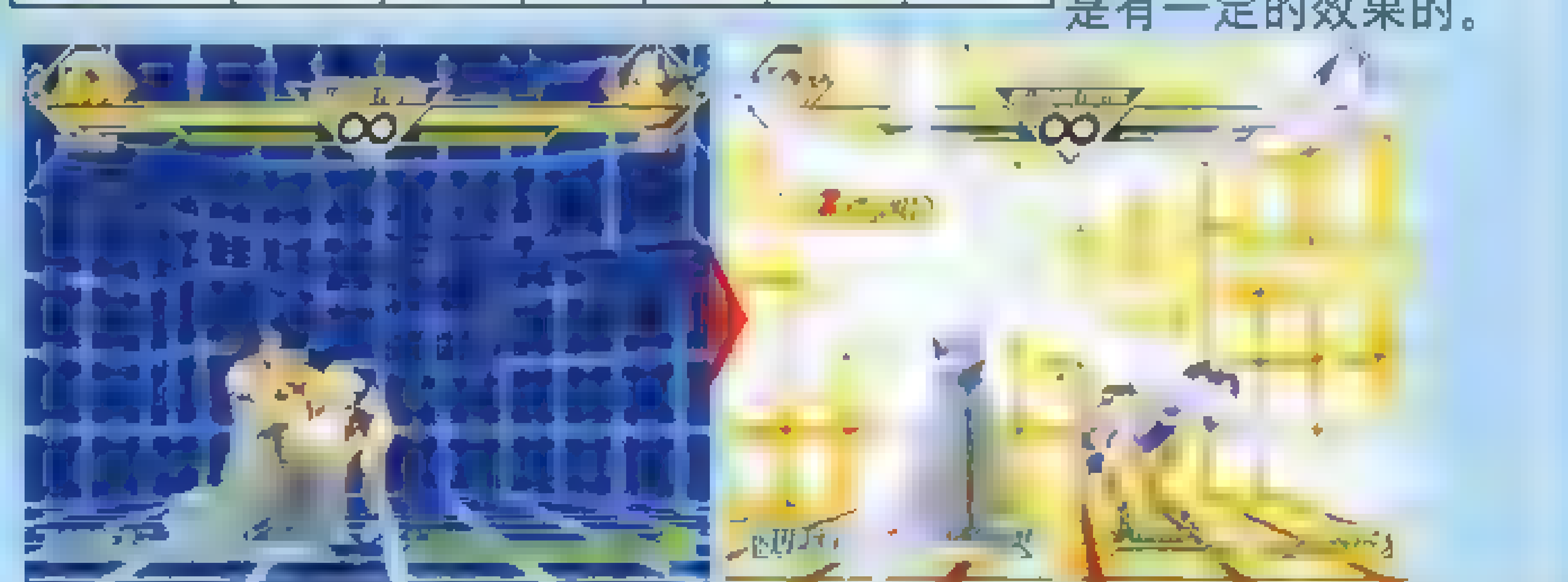
藤堂龙白 RYUHAKU TOUDOU



这位大叔的加入实在是有些令人不解 因为即使是在SNK的游戏里他也只是个"万年候补背景角色"，而他的实力也只能用"不敢恭维"四个字来形容。打开他的出招表一看，来来去去就只有一招气功技重当，而藤堂家的成名绝学当身技只剩下了一招超杀。最不利的是缺少连击要素，近身HP、HK居然都不能取消，使得类似屑风的指令投体崩作用锐减。惟有全方位当身的超杀心眼·蔓落还有些厉害。唉，就算非要藤堂家露脸 至少也应该让他女儿上吧。）

藤堂龙白最强力的连招就是蹲下HP接超杀超重当，另外特殊技→+MK是下段攻击，偶尔用一次还有点用。他的MAX级超重当还是雄风依旧，可以看准对手使用飞行道具时使用。S系统血红时疯狂地放超重当还是有一定的效果的。

	LP	MP	HP	LK	MK	HK
近站立	○	○	×	△	△	×
远站立	○	○	×	△	×	×
蹲下	○	○	△	○	○	×
空中	○	×	×	○	×	×



体崩→蹲下HP→超重当

肯 KEN



	LP	MP	HP	LK	MK	HK
近站立	○	○	○	○	○	○
远站立	○	△	△	○	×	×
蹲下	○	○	○	○	○	○
空中	○	○	×	○	×	×

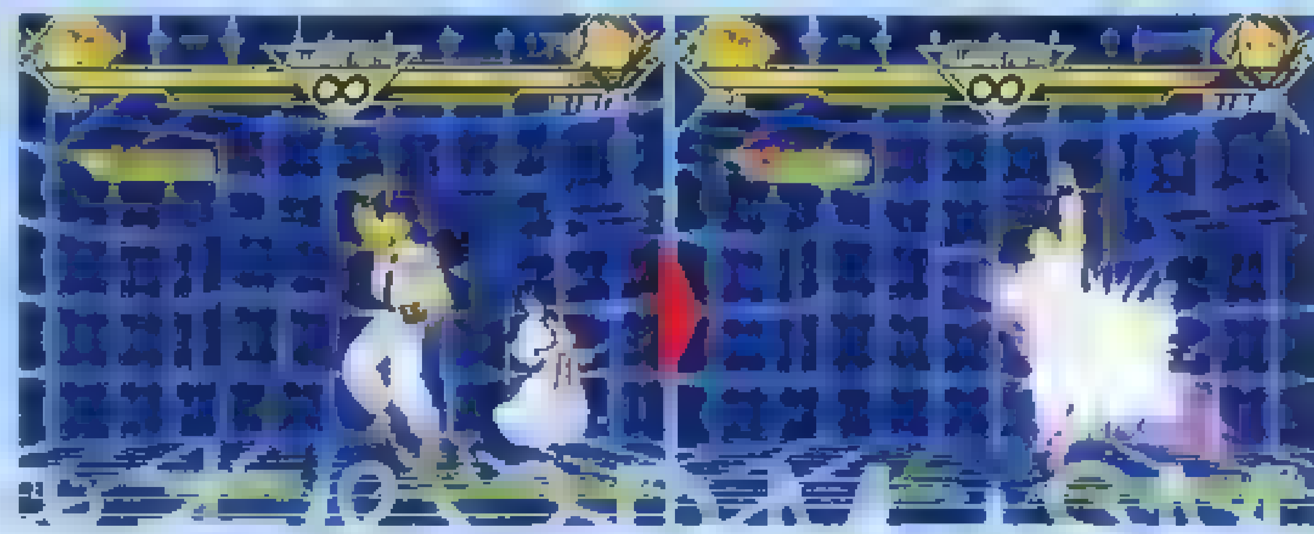
注：垂直跳时的HK是可以用龙卷旋风腿来取消的。

隆永远的好对手。随着岁月的流逝，肯与隆之间性能的差异也越来越明显了，不过作为隆的同门师弟，在许多连续技上都可与隆互通，例如蹲下MK→波动拳、蹲下MK→MP等连续技。站立HK以及→+HK的攻击判定非常广，在牵制对手的进攻时能够起到很好的效果，可惜动作幅度比较大，可以说是一柄双刃剑。而→+MK（稻妻踵割）虽然是蹲防不能技，但是出招实在太慢，因此不推荐使用。

有了中距离的牵制技，那么在实战中对手很可能会忍不住使用跳跃或者翻滚（前转）来试图缩短与肯的距离 肯的蹲下HP的对空效果与隆的一样好用，值得信赖。当对手翻滚时则可用蹲MK→波动拳来牵制对手的进攻，跳跃MK与隆一样都具有逆向攻击的判定，看准机会在对手翻滚时向前跃起使用逆向攻击也能收到奇效。龙闪脚感觉与草雉京的R.E.D. KICK 差不多，但出招慢，慎用。

A系统：OC发动→站立立HK→后回跳（→HK）×N→升龙裂破

C系统：蹲下LK×2→Lv.2升龙拳→空中弱龙卷旋风脚→弱升龙拳→Lv.1升龙裂破



C系统 [illegible] 蹲下LK×2 [illegible] 神龙[illegible]

文：L1KY

GBC	CHUNSOFT	ARPG	1人
卡带	2001年7月19日发售		电池记忆
	对应 GBA		

风来之西林GB2研究报告

不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 砂漠の魔城

《风来之西林GB2》是一个值得好好研究的游戏。游戏无论是系统还是技巧都是相当值得玩味的，在此LIKY先为大家奉上这些东西，只当是穿针引线吧，许多秘密还待玩友自己去发掘。



迷宫篇

（接上期）

1

西林等人与村民告别后，出村不久就被风沙吹了回来，所以只好暂时在村中呆了下来。村中又来了两位新的客人，那就是造壶名家加巴拉（ガイバラ）先生和他的弟子猿山（サルヤマ）。（玩过SFC版“西林”的人应该不会陌生吧！）为了造出最强的壶，他们四处寻找“究极之土”，但在这里却被风沙吹到了伊尔帕村。

更不可思议的是，邪神的魂魄竟然化成一个小狗一样的可爱家伙——恩夫（ンフー），但邪神的邪恶在它身上似乎没有留下丝毫踪迹，它甚至为了报答莎奇的一饭之恩，要西林和它一起去寻找地下的“幻之花”来送给莎奇。

要点：这个洞窟就在彤坊里面，进入之前必须将身上的所有道具存到仓库里面，之后与恩夫对话后就能进入。恩夫是个奇怪的家伙，将敌人的肉扔给它吃下后，它就能掌握那个敌人的特技，战斗时它能随机地使用出来，但它最多只能记住10个特技，超过10个它就会将最前面所学的忘掉，记住后面的。另外，想让它忘掉一个特技可以让它再次吃那个敌人的肉就可以了。这个迷宫的重点可以说就是让恩夫掌握一些有用的特技，比如说两次攻击的“しのつかい”，使敌人催眠的“ゲイズ”，使敌人睡眠的“まどろみつかい”，会远距离攻击的“デブータ”，“クロスボーヤー”，会帮助回复HP的“いやしウサギ”等等。需要注意的是，迷宫中如果恩夫被打倒了，就算失败了，所以还要随时保证恩夫的安全，特别是当闯进了怪物房间时，最好不要后退，因为那样会把恩夫放到怪物面前，它那个家伙可是不知道后退的，肯定一往无前地一战到死。在10F 11F会经常受到莫名其妙的攻击，那是敌人“エ テルデビル”，虽然看不见它，但还是可以攻击到它的，打死它后得到的肉一定要好好留着，西林吃下后可以隐身不受敌人攻击。（恩夫吃下后没有效果）闯入怪物房间时吃下它是最好了，既把恩夫留在了身后，又让西林不受敌人伤害。最后注意一点，西林吃下肉后一定时间后会自动还原，但不同的肉还原时间不同，最短的30回合，最长的能够持续一层楼。

（恩夫最初的HP为60，每升一级加5，最高到10级。）

在20F终于找到了传说中的“幻之花”。回到彤坊后，恩夫将“幻之花”送给莎奇，莎奇高兴地亲了恩夫一下，傻傻的配凯基嚷道：“啊！我也要！我也要！”“说什么呀！你怎么行，你只会给我带回一些毒草。”

2

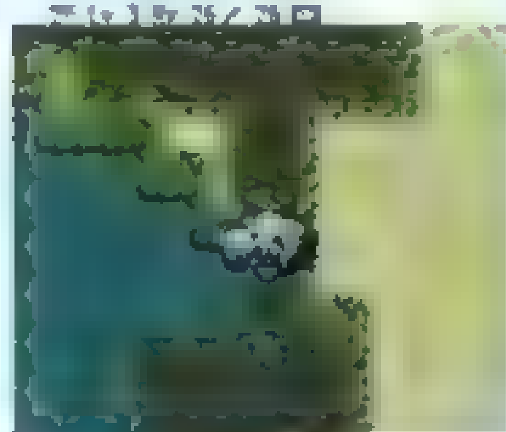
第二天，村中进行盛大集会，这是村中传统的天下第一陷阱大会。在主持人奥罗的介绍下，西林慢慢明白，原来这个比赛就是看谁能够以最快的速度到达迷宫的15F。迷宫中以陷阱来陷害敌人，不能携带道具进去。正在这时，加巴拉先生气喘吁吁地从迷宫中出来。



“啊！新纪录诞生，10000回合，”奥罗大声宣布，“奖品，10个大饭团！”

众人鼓掌……

要点：这个迷宫相当有趣，做陷阱来陷害敌人的感觉真是爽。西林身上开始就装备有陷阱师的腕轮，而且基本上是不会损坏的。迷宫中的陷阱都可以捡起来，捡起来后就变成陷阱的材料（ワナのもと）带在身上，之后就可以用这些材料自己制造陷阱，可以在菜单中先选择“しかける”来设置，然后选择“ワナ”改造（かいぞう），当然也有快捷方式，按住SELECT再按A键也能对陷阱设置和改造。需要注意的是只有自己设置的陷阱才能改造，改造的时候陷阱以一定顺序改变，而且迷宫层数不同，陷阱的种类也有一些不同。



刚开始的2层可以在要道设置落石，敌人一般踩上就死。3－5F陷阱的种类发生变化，出现了召唤装置，嘿嘿！邪道升级秘技启动。夹如图，找一个比较小的只有一个通道的房间，在里面设置几个召唤装置。（不要太多，记住一定要在通道对面的墙边设置一个，以便启动。）然后在旁边设置几个旋转板，通道口附近多放几个。最后退到通道中设置两个地雷，OK！准备工作完成了，准备看热闹吧。站在通道中向对面的墙扔一件道具启动召唤装置，敌人出现了，然后敌人又触动召唤装置，哇！敌人越来越多，一个个又踩上旋转板，哈哈，都昏了头了，你打我，我打你，好，有家伙升级了，又升了，啊！它出来了，正好，“轰——”哈哈！那家伙炸的连皮都不剩了，哇！坐飞机了，从LV6升到了LV17，又有一个出来了，“轰——”呵呵，这次升到LV21了，太爽了。怎么样，这就是陷阱COMBO的厉害。

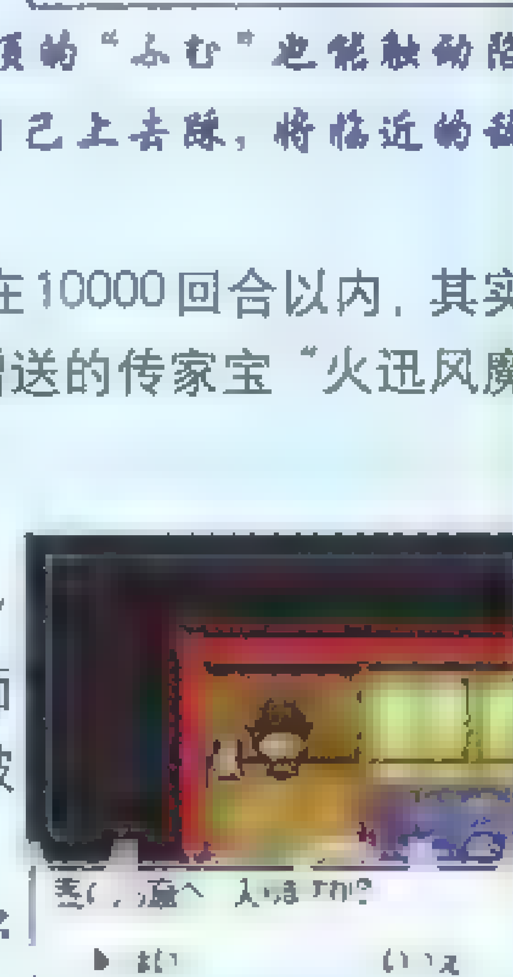


迷宫中还有两点值得注意，一是飞行的敌人不怕陷阱；二是西林自己站在陷阱上面选择菜单中陷阱那一项的“ふむ”也能触动陷阱，要灵活运用这一点。比如说敌人不肯踩上地雷就自己上去踩，将临近的敌人炸死。

成功到达目的地，西林理所当然得取得优胜。（在10000回合以内，其实想不在10000回合之内还很难呢。）随后得到了领主赠送的传家宝“火迅风魔刀”。

3

加巴拉先生在驱邪婆婆的指点下，得知在“ヌワンコ”的家中有“究极之土”，随后在她家中挂轴的后面发现了一个壶的迷宫，但是加巴拉先生刚进去不久就被怪物打了出来，因此他请求西林代替他进去。



要点：这个迷宫同样不能携带道具进去，进去后你

会发现这个迷宫简直就是地狱，看见敌人只有逃跑的份，实在逃不掉就只有用"封印的壶"了，扔向敌人能够暂时解围。在这个迷宫中的首要任务就是找楼梯前往下一层，到达6F就算大功告成了。

得到"究极之土"的加巴拉先生大喜过望，送给西林"サトリのつるはし"，随后拉着徒弟就说回家，大家还没来得及阻止，就看见他们被大风吹得横着飞了回来。

4

配凯基保护着领主和阿特卡公主来到魔城大天守阁，在这里他们遇到了死去的扎刚的怨灵……，配凯基丢下领主和公主一个人逃回村中，不久，领主也被人发现晕倒在村口。扎刚的怨灵借助领主之身告诉大家，阿特卡公主现在被他关在魔物丛生的奈落之果……

要点：这个迷宫同样不能带道具和同伴进入，而且迷宫中所有的道具都未识别，所以识别道具也要费一番功夫，但也要讲究一定技巧，对于卷物和草之类的道具只要使用一次就能识别；杖可以先对着敌人使用一次看看效果，然后再命名。（说到命名这次非常方便，只要正确输入第一个字再按START键，系统就会自动添上后面的缺损字。）至于腕轮和壶的识别就不太容易了，如果遇到商店可以通过价格来识别。另外受过祝福的眼药使用后能够识别这一层捡起来的道具，这样可以将身上未识别的道具放到地上再捡起来就能识别。6－9F的敌人"ウツボカズラ"能够吞下扔来的道具并将之变成草，所以可以利用这一点，在此多识别一些草。10F、11F又会遇到隐身的敌人"エーテルデビル"，其实使用眼药或装备"看得清腕轮"就能看见它。总的来说，这个迷宫偏难，需要步步小心，不过并没有BOSS。成功救出公主后，西林得到了"风来人之证"。

5

这个迷宫是游戏中的最终隐藏迷宫，出现还必须满足一定条件，而且用GBA玩和用GBC玩出现的条件还不同。用GBA玩的情况下，首先必须穿机一遍；第二是让柜子玛莫（マーモ）成为同伴。（很简单，只要到冶炼屋去两次就行。）这样，在不带着任何同伴的状态下去冶炼屋打造武器，就会发生情节，在老板家的灶台中就会出现这个迷宫。用GBC玩的情况下，除了满足上面两个条件外，还必须满足两个条件：1.游戏达到100回；2.成功救助别人10回。关于这个迷宫，难度我也不想说了，自己去体会吧，只希望大家玩的时候不要把机子砸了。不过这个迷宫可以带道具和同伴进去，所以先去合成出强大的装备后再挑战吧。

特训迷宫篇

上次给大家介绍了特训迷宫可以通过密码交换迷宫资料，现在给大家提供几个迷宫资料，输入密码就能进入，里面都是有非常好的东西的呀。

迷宫	密码	主要到手道具
奈落の果て5F	おちろぢびどざびて	じょうぶつのカマ（祝） ドレインバスター＋2 のろいよけの盾＋1（祝） バトルカウンター＋1 パワーシールド＋2
奈落の果て10F	ひめにほりやねもづ	装甲カブラサライ 白纸の卷物×2枚
奈落の果て5F	ぢずにさたびおおな	ダイバクハツの卷物（祝） 圣域の卷物 メッキの卷物
奈落の果て6F	なたにひむんなぐえ	钢剑マンジカブラ ドレインバスター＋3
奈落の果て5F	きしあふむみにほじ	钢剑マンジカブラ パワ　シ　ルド ダイバクハツの卷物（普、诅） 封印の杖[5]、变化の壶[3] 合成の壶[3]、[5]
ジャハンナムの扉5F	ゆしぶしちはきのが	复活草（祝）、变化の壶[5] 回复の壶[5]
奈落の果て5F	かしあなはくそそは	祝福の壶[5]、合成の壶[3]、[5]
ジャハンナムの扉5F	ひむあらわじめえし	祝福の壶[5]×2、风魔の盾
ジャハンナムの扉5F	のぜにむよとふぬれ	识别の壶[5]、复活草×3 大部屋の卷物×2
ジャハンナムの扉5F	すへぶくすまうろず	合成の壶[4]、祝福の壶[4] 变化の壶[3]
ジャハンナムの扉5F	とぜぶるんねやにん	合成の壶[3]、变化の壶[5] 复活草
奈落の果て5F	ちよぶざだれんげあ	じょうぶつのカマ＋3 铁甲の盾＋3、大爆发の卷物 钢剑マンジカブラ＋2（祝福）
ジャハンナムの扉10F	をしありげまもねじ	合成の壶[5]、回复の壶[4] 地の惠{みの卷物
奈落の果て8F	さちにみりわはづう	装甲カブラサライ メッキの卷物 壶ぞうだいの卷物

江湖大盗篇

相信很多玩家在迷宫中见到商店的时候，最先想到的是怎么偷而不是买吧，呵呵，本人就是。其实偷道具也一门技巧，也是非常具有挑战性的，下面先介绍几个常用的给大家。

首先告诉大家，店主是个相当强的家伙，特别是攻击力奇高，如果惹了他，他就会对你不依不饶，一般是挨不起他的一击的。当你拿了东西没有付钱就走出商店，你就成为盗贼了，此时警报响起，随即迷宫出现大量的警卫和警犬来追捕你，这些也是相当可怕的敌人。

1．最安全的方法就是使用大部屋的卷物，这样店主会以最快的速度去挡住楼梯，这时候利用地点变换之杖与他互换位置就行了，或者用其他的方法，如吹飞之杖，扔怪物肉等等，只要使他离开楼梯就行。

2．利用空间移动的壶，必须要有两个，先在楼梯旁边放一个，身上带着另一个，偷了道具后直接钻进空间移动的壶。



3．利用"パコレプキン"的肉，偷了道具后吃下"パコレプキン"的肉（50回合复元），利用它能够在墙壁中通行的能力尽快移动到楼梯。



4．利用"エーテルデビル"的肉（50回合复元），利用它隐身后不怕任何攻击的特性快速逃向楼梯，不过小心被堵在通道中哦！

5．利用"はじきコガネ"的肉，"はじきコガネ"的特殊能力是移动楼梯，所以把楼梯移动到店口，再与店主互换位置或者吹飞他。

6．利用唤回之杖，将楼梯吸到店口，然后……



7．利用陷阱师的腕轮，在商店中造一个地洞跳下去。不过还要看运气，因为有的层数造不出地洞。

8．利用大爆炸的卷物，当警卫和警犬出现后就使用卷物将敌人全灭，快速逃往楼梯，小心一段时间后敌人会有增援。

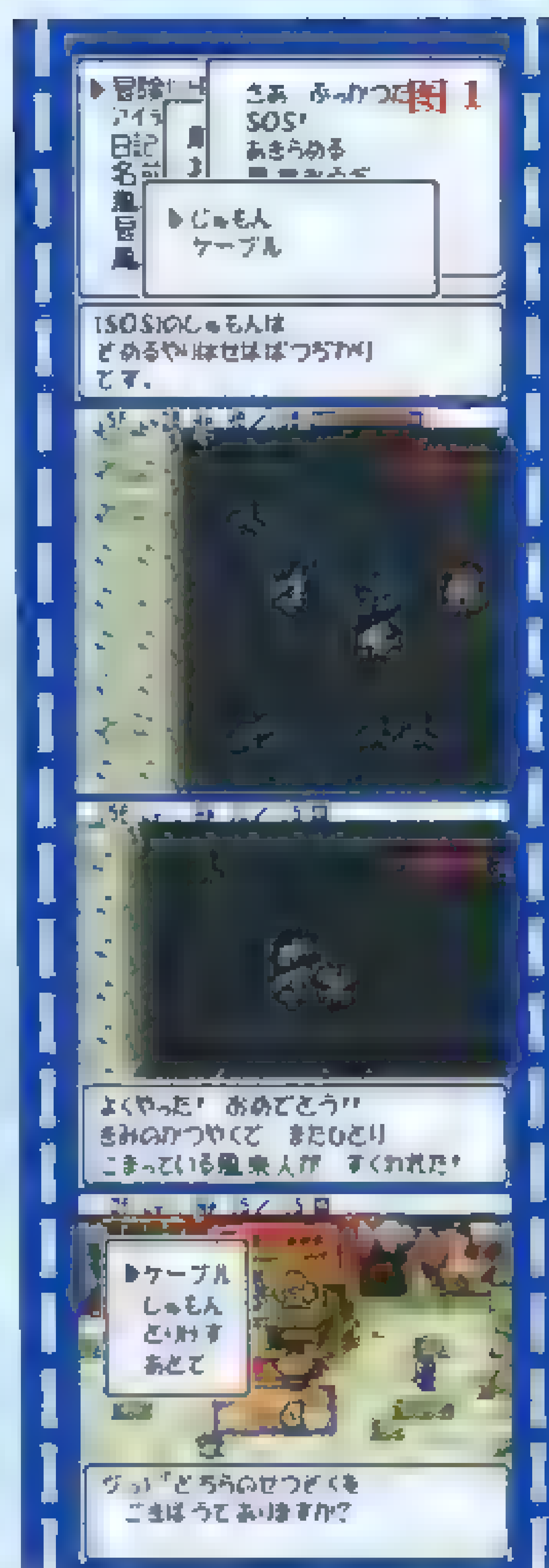
9．利用替身之杖，找个敌人作替死鬼，（最好是HP多的，比如说警卫。），自己慢慢退到楼梯。

暂时先说这些吧！其实偷东西的方法非常多，可以根据当时的形势以及手头的道具灵活运用，如果你的实力够强，将店主他们直接KO掉都有可能。另外，偷东西之前最好把手头值钱的道具先卖给他，然后再一并拿回来。（哈哈，诈骗加抢劫，毒！！）

风来救助队

这次我们来研究一下用密码救助的方式，这个救助模式可以很方便地让广大"风来迷"们在网上交流。其实日本有许多这样的风来救助队专门版论坛，异常火爆呀！可惜国内好像还看不到这样的论坛。

先把详细步骤介绍一遍。A在迷宫中倒下，按下SELECT键等待救助，回到标题画面后在"SOS"那一项确认求救密码。★如图1，下方第二行的13个字符就是求救密码。将这个密码告诉B，B到风来救助队老板那里输入，然后进入"救助的道"，"救助的道"这个迷宫与A倒下的迷宫造型是一模一样的。当到达A倒下的那一层时，总会有一个怪物房间，★如图2、3，倒下的A就在里面，与A对话后就算救助初步成功了，自动返回。（地上的道具只管捡，因为即使不捡也不会留给A。）B回到风来救助队那里，★如图4，老板先问是用通讯线（ケーブル）还是用密码（パスワード）让A复活。（"とりけす"是消除这次救助的资料，最好不要。）选择用密码，然后老板又问，要不要顺便送一件道具给A，★如图5，选择是"はい"或不是"いいえ"就随意了。（"ちゅうい"是指要注意的事项。）随后会得到复活的密码以及奖品，★如图6，第二行的15个字符就是复活的密码。此时一定要留意，因为这个只出现一次，错过就得不到密码了。之后将这个密码告诉A，A在标题画面"さぁ　ふっかつだ!"中输入这个，成功复活，并多出一个"礼的咒文"（おれいのじゅもん）选项。★如图7，第二行括号中的12个字符就是，将这个再告诉B，★如图8，B在救助队里女孩那里输入，B得到称号，表示成功救助了一人。这就是密码救助的全部过程了。



注意几点：1.A在同一层内只能被救助一次，即A刚刚被救助了一次但在同一层又被打倒，这样会直接回到村中。

2.游戏中许多珍贵的道具是只有通过救助别人才能得到的，例如三向攻击的"妖刀"、"必中的剑"以及"合成数×2"的能力等等。这些有的是在"救助的道"中直接得到，有的是在风来救助队那里得到的奖品，救助的迷宫越难，得到这些道具的可能性就越大。

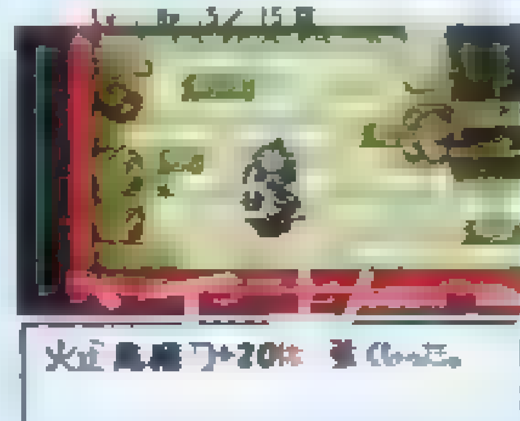
3.因为救助了别人后可以顺便送一个道具给他，所以可以通过互相救助来交换道具，事实上，日本的许多玩家就是这样干的。



★上次提到村中B处住着一个"ビッグモアイ"，可以在它那里输入咒文得到道具，现将全部咒文列出，注意每个咒文只能生效一次，且输入一次后还得进出一次迷宫才能再次输入。（全73个）

咒文	得到道具	咒文	得到道具	咒文	得到道具
だてえり	ドラゴンキラー	ずたんげ	みがわりの杖［4］	ゆむふら	とうしの腕轮
にどずん	しあわせの盾	くろらと	つるはし	でもへれ	パコレプキーナの肉
ばでぜく	じょうぶつのカマ	ぜばをき	つうかの腕轮	てこざに	回复の壶［4］
まじない	しあわせ草	ねもひけ	ドラゴン草	うなまし	风魔刀
ままいす	からぶりの杖［4］	をじをも	デブーチョの肉	ちはれわ	30本の银の矢
ほよけた	へんげの壶［3］	らやれて	トドの盾	けらやわ	チェインヘッドの肉
らぬめせ	きょだいなおにぎり	だにりろ	つかいすての剑	けやんう	こんらん草
つべゆわ	ちからの腕轮	そあくよ	たかとび草	おぞそお	合成の壶［3］
すぎくぶ	バトルカウンター	ゆちぼむ	こんらんの巻物	ぎえてき	地のめぐみの巻物
ためぜつ	オオカブトの斧	らゆめめ	ふきとばしの杖［4］	ねせぎろ	かなしばりの杖［4］
えがもち	おとぎり草	にかへえ	ほぞんの壶［5］	わをだふ	がんじょうな腕轮
れるつた	铁甲の盾	ひぶしむ	ふういんの杖［4］	やびつき	パワ　シールド
がほあじ	妖光のヤリ	きはきよ	ドレインバスター	みばぶど	百鬼の剑
もぼあれ	すばやさ草	がろがぬ	せいいきの巻物	すもぞふ	回复の剑
もふはそ	1000ギタン	んつどだ	たいちょうアリの肉	やはうり	にぎりおやかたの肉
てざじて	风魔の盾	たりすね	重装の盾	んろゆば	木づち
どとみぶ	ちゅうチンタラの肉	どずどす	いかくちょうのたね	さげわお	ハラヘラズの腕轮
ゆがそを	おはらいの巻物	だけのお	どうたぬき	るどのぐ	メッキの巻物
ほけぎぶ	すいみん草	ぞざなざ	天のめぐみの巻物	なぼぐぜ	もちかえりの巻物
へぜへこ	あかりの巻物	こげずい	せんこうだんの杖［4］	ぬせりを	地雷ナバリの盾
うふかわ	ガマラの盾	ねるばじ	回复の腕轮	きなぬの	てんしのたね
でげへへ	ころばぬ先の杖［0］	けげあね	しんくうぎりの巻物	きめかべ	ふっかつ草
ておゆあ	とくせいおにぎり	ぬわあう	1ッ目ゴロシ	てげむぬ	スパ　クソ　ド
ぼぐさり	ちからの草	ぶぬゆぜ	ゾワゾワの巻物	すじねく	壶ぞうだいの巻物
				ぜへがし	刚剑マンジカブラ

最后，给大家送上一则小秘技——无限使用卷物法。受过祝福的卷物一般都可使用至少2次，如果某个受祝福的卷物能够使用3次的话，那么使用一次后它的祝福状态还是不会消失的。而在仓库中使用一次后出来再进去，能够还原它使用3次的状态，所以可以利用此法无限使用卷物，比如说"天之惠卷物"和"地之惠卷物"等等。（使用这两个卷物前一定要装备剑或盾，否则空手使用会使祝福状态一下消失。）但是这种受祝福的卷物不太好找，而且也不能保证它受祝福后能够使用3次。其实可以利用祝福的壶，准备两个祝福的壶，将卷物放进去祝福两次，它最后一定能够使用3次。其实只能使用2次的受祝福的卷物也是可以无限使用的，那就是在仓库中使用一次后切掉电源，再次开机后会发现卷物又回到了受祝福的状态了，不过此法比较伤机器，少用为妙。



目前只能给大家研究到这里了，游戏中其实还有许多东西值得去发掘，LIKY欢迎大家来信交流（用Email最好了）。



> 实在抱歉得很，本来上一期就该放出这篇研究的，最后却因为版面的原因被无情的“CUT”了，顺延一期放出来还希望读者不要介意。（说起来这个游戏的攻略还真是多灾多难，前后总共两次延期，我们都快成仙天堂了。）
>
> 不过这篇研究绝对究极，揭露了游戏中许多不为人知的秘密，大家可不要错过哦！

STAR OCEAN® BLUE SPHERE

文：LIKY

GB	ENIX/tri-Ace	RPG	1人
	2001年6月28日发售		电池记忆
卡带	对应所有型号的GB		

星之海洋 蔚蓝星球

—之究极研究

人物的培养

上次简单向大家介绍了一下人物的培养，但只是说了一个大致的方向这次就具体来谈谈这个问题。下表是让人物领悟全部必杀技的培养方法。

人物	升级顺序			
	1	2	3	4
クロード	技术（クラフト）	感觉（かくせい）	战斗（コンビネーション）	
ディアス	感觉（かくせい）	战斗（はっけい）		
アシュトン	技术（デッサン）	感觉（かくせい）	战斗（きょうだ）	
ボーマン	技术（かがくぎじゅつ）	知识（こうぶつがく）	战斗（きょうだ）	感觉（かくせい）
チサト	技术（かがくぎじゅつ）	知识（いりょうちしき）	感觉（かくせい）	战斗（きょうだ）
エルネスト	知识（こうぶつがく）	感觉（かくせい）	战斗（コンビネーション）	
プリシス	技术（かがくぎじゅつ）	知识（こうぶつがく）	感觉（かくせい）	战斗（はっけい）
オペラ	技术（かがくぎじゅつ）	战斗（きゅうしょねらい）	感觉（かくせい）	知识（ようせいろん）
セリーヌ	感觉（どりょく）	技术（かがくぎじゅつ）	战斗（ブースト）	知识（ロストマジック）
レオン	感觉（たいせい）	知识（ロストマジック）	技术（デッサン）	
ノエル	战斗（てきがんち）	技术（レザードテクノ）	知识（ロストマジック）	
レナ	感觉（たいせい）	技术（クラフト）	知识（ロストマジック）	

◆上表的阅读方法：举例来说，克劳德（クロード）的升级顺序是，首先提升技术等级，直到出现“クラフト”的技能，然后提升感觉等级，直到出现“かくせい”的技能，随后提升战斗等级，直到出现“コンビネーション”技能，最后就可自由提升各个技能等级了，直到每个技能升满10级，这样克劳德就可以领悟全部的必杀技。注意是可以领悟，而不是已经领悟，因为大部分必杀技的领悟都是在战斗时满足一定的条件才会发生的。

◆上表只是人物领悟全部必杀技的培养方法，还有一种培养方法是让人物的等级达到最大，但是这样培养出来的人物不仅会失去许多强力必杀技，还会失去人物自身的特点，比如攻击力低而魔力高的战士，力量高而魔力低的魔法师等等，不太实用，所以在此不作介绍。（顺便提一下，某些人物的最高等级是能够达到410的。）

分支剧情

因为游戏穿机后并不能读档继续游戏，所以游戏中许多秘密必须在最终战之前去解决。

拉尔夫（ラルフ）遗迹



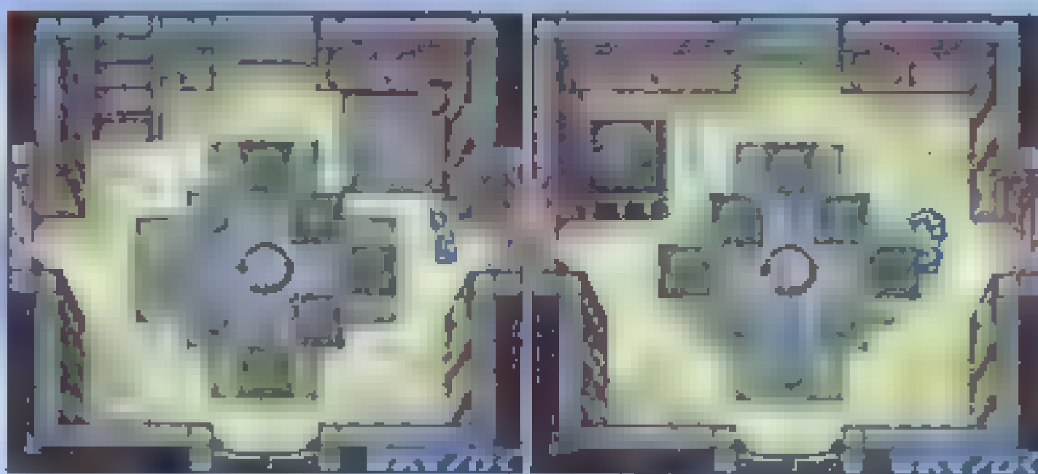
这个遗迹其实并不太难，特别是当掌握了空间移动（テレポート）后来这里可以很快攻克这个迷宫。正常情况下的攻略顺序是，先到2F找到4个电池（バッテリー），然后在3F再找到1个。将这5个电池插入B1F的动力炉中，使电梯，传送带和移动平台都动起来。然后到3F东北乘坐电梯到4F，利用移动平台最后找到BOSS。打败这个BOSS后从宝箱中得到十枚神戒指之一的“リングケセド”。另外在1F有两个用空间移动才能取得的宝箱，一个是攻击力加倍的戒指，另一个是攻击力加倍防御力减半的戒指，请一定取得。

库雷因（クレイン）遗迹

这个遗迹在努帕特树海的西南面，去这里的途中有一处可以玩迷你游戏的地方。◆如右图，游戏方法是在限定的时间内将草除完，成功后能得到一些道具。


箭头所指方向就是玩迷你游戏的地方

进入库雷因遗迹后，在1F门口扳动开关后，三个机关才会出现，用石块压住这3个机关，门就会打开。2F和3F的机关是连动的，将石块摆成不同的朝向，那个方向的门就可通行。◆如下图，将2F的石块摆成朝向右边，



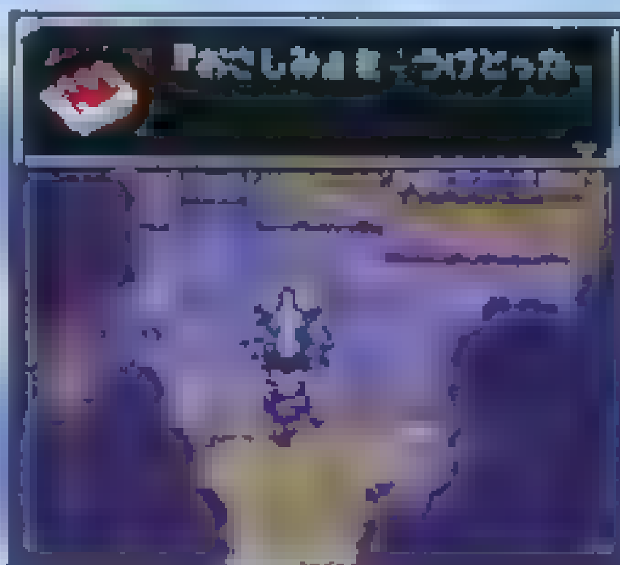
将3F的石块摆成朝向上边，那么，2F和3F的右边和上边的门都可以通行了。按照这个原理改变石块不同的朝向，可将2F和3F所有的宝箱收集到。

在B2F，取下动力炉上的两个电池，然后到B3F安在里面的两个动力炉上这样去BOSS那里的紧急楼梯就会出现。到B3F潜水，来到BOSS房间时会发生迪亚斯的事件（有条件限制）。

海岸洞窟（かいがんどうくつ）



这个洞窟在努萨海岸的最南边，从巴尼斯城向下就能到达。进入这个洞窟一定要备足炸弹。在B3F有扇门须用炸弹炸一下，然后从另一条路到B3F，搬动红色的开关，打开那扇门。途中取得红色卡（レッドカード）。进入那扇门后，按照老者的提示，顺序扳动右下、左上、左下的开关，放走水。这样来到B4F，这里用空间移动取得又一个神戒指“リングネッツァフ”。在B5F用红色卡打开门后，从BOSS手中救下艾迪菲安一族的莉姆娜（リムナ），并得到她送给的生鱼片（おさしみ）。里面房间的宝箱有提高HP和MP30%的戒指。



西林（シレン）遗迹

当情节发展到进入古兰德诺德中核后，飞船的左边就会出现这个迷宫。不愧为隐藏的最终迷宫，进入后不能存档，也不能利用传送装置传回飞船，甚至连塞莉露的空间移动也不能使用。而且里面的敌人超强，一不小心就会全军覆灭，所以进入这个迷宫一定要做好充足的准备。战士可以通过装备攻击力加倍的“アトラスリング”和攻击力增大30%的“マイトチェイン”两枚戒指使攻击力达到999，魔法师也最好装备魔力加倍的戒指“フォースブースター”（けんじゃのいし，细工，300点），另外一定要准备防止石化的戒指“ストーンチェック”。

B1F 打碎石棺后得到的不明道具鉴定后就是开门的钥匙。楼梯处的宝箱必须打倒BOSS后才能够开，以后都是如此。

B2F 这一层没有难点，上方的道具必须用阿修顿的火球烧开道路才能得到。

B3F 这一层也没有什么难点，需要注意的是石块的摆放方式要留意，因为B4F的石块要按照这个方式来摆放。

B4F 按上面提到的方式摆放石块，为方便起见，这里将图列出来。◆如下图。

B5F 这一层至少要有4个炸弹才行，扳动……



个开关后进门就可见到BOSS。战胜BOSS后出现商人，可以买到许多珍贵道具，特别是"カエルのキセキ"使用后能够从这个迷宫中脱出，不过价格贵得惊人。

B6F 地图如右图所示。注 下面文字中 "■"表示方形开关，"●"表示圆形开关。



A. 石块压住●。
B. 石块压住3个■。
C. 压住2个■ 右边的门打开。
D. 压住3个■，上方的门打开。
E. 压住4个■，下方的门打开。
D. 压住●。
C. 压住●，此时通往BOSS房间的门就会打开。

B7F 这一层要将12个鸵鸟敌人"ブロイラ "全部打倒，一定要装备防止石化的戒指"ストーンチェック"。

B8F 按如图黄线所示路线行走就能找到BOSS X 表示敌人，"●"表示宝箱。



B9F 将这 层的所有障碍物全部破坏后门就会打开 BOSS的攻击带有许多附加效果，如即死，昏迷，麻痹等等。

B10F 这里是西林遗迹的最深处，没有谜题，只有一个超强BOSS等着大家 那就是暗之女神"ガブリエ·セレスタ" 也可以选择不战"战わない" 那样就会被传送出来 不过相信大家都不会这样吧。这个BOSS的强大不能用言语来形容，如果想用近身攻击，她根本就不会给你出手的机会 招式出到一半就被她打回来了。不过她也并不是无懈可击的，她惟一的破绽就是在她使用旋转攻击后留下的一瞬间的空当。所以要与她保持距离，当她转到面前停顿的一瞬间立刻出手使用连续技，这样才有胜算。另外 由于她是暗属性 所以也可以用莉娜的最强光属性魔法"セレスティアルアロー"对付她。战胜她后又会得到一枚神的戒指"リングケテル"。





名称	场所及得到方法
リングマクルト	雷维波亚（レヴィアポア）遗迹72F，利用空间移动（テレポート）得到。
リングイエソド	亚克亚（アクア）大长老身后房间的宝箱，利用空间移动得到。
リングホド	库拉维斯（クラヴィス）洞窟，利用空间移动，打败三个绿龙后得到。
リングネツァフ	海岸洞窟B4F，利用空间移动得到。
リングティフエレト	去诺德的路（ノットへの道）的山洞中，用炸弹炸开乱石，扳动开关打开旁边的门后得到。
リングゲブラ	努帕特（ルパート）树海北面，从地洞中掉下得到。
リングケセド	拉尔夫（ラルフ）遗迹4F。
リングビナー	卡布（ガ ブ）遗迹B1F，利用空间移动得到。
リングコクマ	古兰德诺德（グランドノット）6F。
リングケテル	西林（シレン）遗迹B10F打败BOSS"ガブリエ·セレスタ"后得到。

◆得到全部十枚神的戒指后，在西林遗迹的最深处，光之女神"イセリア·クイ ン" 就会出现 同样也可选择战或不战。其实她的攻击方式与暗之女神并没有太大分别，只是她的属性是光 所以可以用里昂（レオン）的最强暗属性魔法 "ダ クバッセージ" 对付。不过这只是建议 玩友还得自己随机应变才行。战胜她之后可以得到莉娜最强武器。



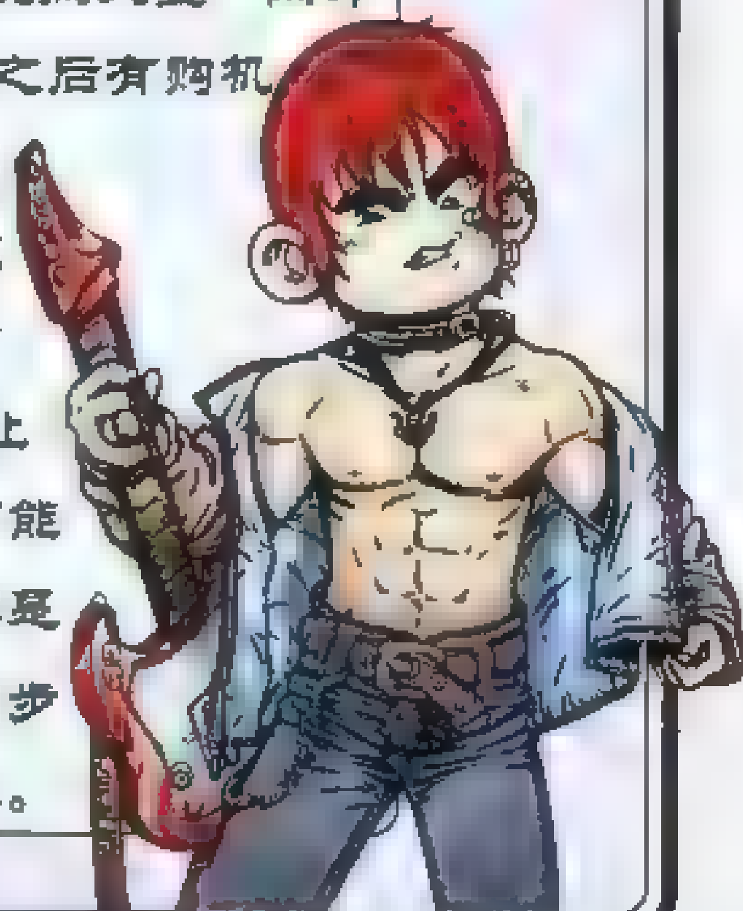
好了 星之海洋的攻略到此就算告一段落了。给我的整体感觉 这款游戏是GB上难得的优秀之作，爽快的战斗系统，众多的隐藏要素，耐玩度非常高。惟一的遗憾就是游戏的画面不尽如人意，色彩太少而且也不够鲜艳 总是显得很模糊 我想这也是因为对应黑白GB所带来的负面影响吧。真搞不懂tri-Ace公司为什么不将它做成GBC的专用游戏 该不是因为NAMCO在GB上做的《幻想传说》是对应黑白GB的 所以他们的《星之海洋》也要做成这样，因为这两个系列一直都是较着劲的嘛！呵呵。

创造技

クイリエイト名称	能力	关联スキル	必须道具	支援道具	消费道具	迷你游戏备注
艺术（アート）	通过绘画生成道具	デッサンびてきかんかく		グラフィックツ ル	マジックカンバス マジカルクレイ	1.在画板上不同地方画不同的颜色得到的道具不同。2.左右移动来改变粘土形状。
复制（ふくせい）	复制特定的道具	コピーデッサン	マジカルカメラ	—	マジカルフイルム	十字键控制方框，尽量使方框始终框住移动的物品。
エンチャントメント	防具的变化	もんしょうじゅつ どうぐちしき	—	ぎしきのつえ	各种ソース 各种防具	十字键控制魔杖探查敏感点，闪光的地方就停下。
细工（さいく）	将各种矿石加工成附属品	クラフト びてきかんかく	—	マジカルラスプ	各种矿石	十字键控制锉刀的锉动，最好是不规则的锉动。自己不控制时锉刀会自动锉动。
鉴定（かんてい）	鉴定不明道具	めききどうぐちしき	—	分析マシーン	スペクタクルズ	十字键控制放大镜的移动，直到所有的"？"都消失。
调理（ちょうり）	食物的烹饪	ほうちょう めきき レシピ	ナベ フライパン	万能ほうちょう	各种食材	1.控制勺子不让食物互相碰撞。2.快速左右移动，使食物跳起来。
炼金（れんきん）	改变铁的原子结构变换成其他物品	アルケミー こうぶつがく	フラスコ	レザードフラスコ	アイアン	像玩方块游戏一样，同一行相同的元素会连在一起，时间到了时视各种元素的数量来决定变成什么。
神谕（オラクル）	得到游戏的一些提示	てんば あそびごころ しゅうきょうがく	—	—	—	接住下落的字符，得到的点数越高得到的情报越珍贵。
调和（ちょうごう）	将两种药草调和	やくそうちしき いりょうちしき	にゅうばう	クリスタルにゅうばう	各种药草	十字键的不规则移动。
机械（マシーナリー）	机械焊接	きかいそうさ	—	はんだごて	マテリアルキット	十字键控制电烙铁，移动到起泡的地方。注意连接的两点距离越远得到的点数越多，两对角线是100点。
再循环（リサイクル）	废物道具的再利用	かがくぎじゅつ きのうび	ぞうきん	ミラクルぞうきん	各种失败作	十字键的不规则移动。
咒文研究（じゅもんけんきゅう）	自己专用咒文的修得	もんしょうじゅつ ロストマジック	—	メイジブック	ホワイトスクロール	画出规定的图案，大致接近就可以了。
日曜大工（にちようだいく）	生成一些创造所需要的道具	こうさくぎじゅつ びてきかんかく	—	—	もくざい てんねんスギ	锤子会自动击打，落下时要击中钉子才行，可用十字键控制锤子。
锻冶屋（かじや）	打造武器	クラフト こうぶつがく			各种武器各种矿石	十字键控制锤子击打移动的矿石。
意念（サイコメトリ ）	修得自己得最强必杀技	でんぱ しゅうきょうがく かくせい		イコチャ ジ	各种特殊武器	十字键控制手掌探查敏感点，闪光的地方要停下



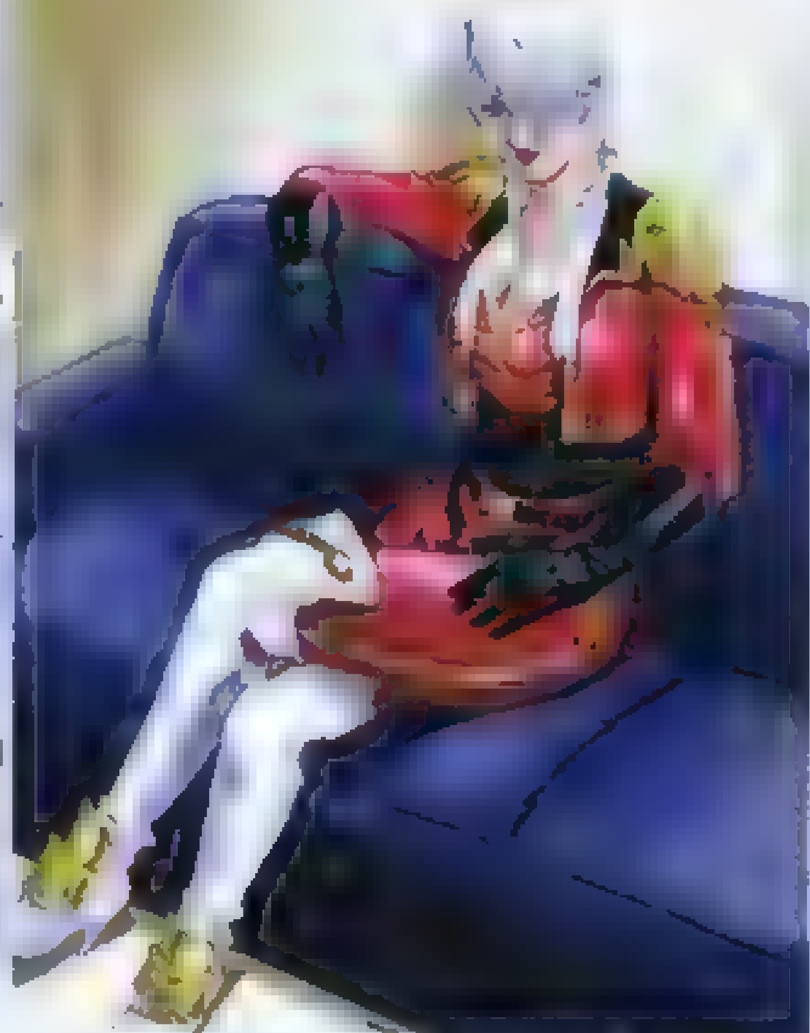
NGC已经如期发售了，不管业界或是玩家对首发NGC游戏软件的评价如何，有一点是不变的，2002年的游戏硬件将非常热闹。上一期因为本刊制作了NGC特辑，因此"硬件道场"也暂停了一期。这一次的"硬件道场"将由"游戏市场导航"和"发烧烈火堂"两部分组成，详细分析国内目前PS2、NGC和GBA的市场定位，希望给在国庆之后有购机打算的玩家提供一些帮助。今后"硬件道场"会向多元化的方向发展，许多热心玩家的投稿都已经收到了，以后会根据硬件专题的不同而选择不同的稿件，大家千万不要认为石沉大海了！另外随着2002年的"游戏硬件春天"的来临，期望那些对硬件有所认识的玩家能够踊跃投稿（EMAIL投稿最佳），让我们一起办好这个栏目。当然为了让内容能够更加完善与丰富，这个栏目可能会以"每月一次"的形式出现，希望心急的玩家能够谅解。本期特约嘉宾是《SOUL CALIBUR》中的人气角色IVY，在NAMCO宣布于明年3大主流游戏机上同步推出《SOUL CALIBUR II》的情况下，相信所有原祖女性角色的人气一定会大增吧。



游戏市场导航

为了在国庆期间能够赚到大钱，国内目前许多大中城市的游戏专卖店都囤积了不少主机和游戏软件。随着NGC在国内的出现，新一轮的购机热潮相信已经为时不远了。综观目前几乎陷入瘫痪的PS和DC市场，专卖店所赚取的利润主要来自于D软件和二手买卖，尽管极不规范，但是这也是生存下去的惟一出路。而相对于国际游戏市场的主流游戏机PS2和GBA，目前在国内的热销情况还不明朗，但随着PS2和GBA的D软件日趋成熟，许多国内商家还是满怀希望。能否成功打响第一炮，就用这次国庆长假的消费旺季来考验一下吧。

先谈一谈PS2，无可否认，不管游戏媒体如何评价PS2主机在玩家心中仍然占据着最重要的位置。目前持币观望或储蓄资金的国内玩家保守估计也在3万左右，许多游戏网站和国外的零售商都反映近期SCEI对PS2主机的售价将采取比较大的动作，这主要体现在同NGC和XBOX的竞争上，在那两部机能强劲的游戏主机的相关游戏软件的高质量还没有完全体现出来的时候，换句话说就是在游戏软件成品质量不能令玩家满意的时候，占领足够大的市场份额才是SCEI目前正在重点解决的问题。按照游戏业界一则不成文的共识，游戏主机销量突破300万大关才是游戏软件能够突破100万的前提条件。而目前的数据显示，在世界上最大的游戏消费市场——美国和日本亚太地区，PS2主机的销量都已经突破了600万大关，这也是PS2游戏软件开发商趋之若鹜的根源。尽管CAPCOM和SQUARE都有向NGC或XBOX倾斜的策略出台，但是市场才是检验真理的惟一标准，也是成功者的重要砝码，PS2主机初期的市场份额把握得很牢，相信NGC和XBOX确实要获得更有力的市场支持才能成功。





对于PS2主机目前国内的售价，按照日本国内的零售定价再加5%的消费税来换算的话，并不算太高，属于比较正常的价位。像上海、北京、广州这样的大城市，30000型（全配置，包括一个原装DUALSHOCK2手柄和一条原装AV线）PS2主机售价大约都在2600元上下，当然如果一定要选择改机的话，再加上购机时所必备的PS2记忆卡的价格，基本上也要准备3000元才能够搞定。前一段时间传言不断的"PS2真正直读"——NEO4好像最近完全"沉寂"了，而引导方法比较麻烦的AR2和SBOX却"理所当然"的成为了改机玩家的首选，而就目前实际的使用情况来看，还是不能够尽如人意。另一方面，D版PS2游戏软件在技术上好像已经有所进步，以前公认无法D版DVD-ROM媒体的游戏软件的言论已经被打破，许多D版的速度同PS鼎盛时期的情况已经差不多了。而就目前的D版PS2游戏软件来看，大致分为CD-ROM版和DVD-ROM版。CD-ROM版一般都采用多碟的形式推出，同Z版相比，内容相差不多，但CG的素质和游戏的流畅性都大打折扣，并且频繁的读盘和引导对游戏主机的光头都造成了极大的伤害。DVD-ROM版以台湾产的比较流行，但是由于游戏厂商在光盘加密技术上有所改进，导致一些新游戏中原本用来介绍剧情的过场动画在这些D版中被处理得残缺不全，而且在使用的时候很容易造成死机的毛病。与D版的质量形成鲜明对比的Z版情况也不见得好很多，这主要是受外界环境的影响。由于没有正规的国内代理，Z版价格波动很大，就连同一条街上的两家专卖店由于进货渠道不同，价格也会有所差异。一般来讲（70%的可能），第一时间的Z版多是私人携带入境的，数量不是很多，通过中间商再到零售商手中，卖给玩家的价格自然不菲，而俗称"大货"（香港地区的说法）的那批Z版一般都在游戏规定发售日之后的两三天内出现，价格比较正常（游戏专卖店如果有几十块钱的纯利润基本上都能成交）。但是"大货"受运输条件的影响很大，在台风天气或者市场前景不乐观的情况下，都可能出现延期或取消的可能，由此可见消费Z版的玩家也很辛苦。

总体来讲，最近购入PS2主机的时机掌握在国庆期间或11月中旬之前是比较合适的，而还是选择观望的玩家不妨再耐心一些，2002年初也是最佳的购买时机。



GBA的市场前景最近显得非常乐观，具体因素相信不用多说了吧。GBA主机的售价基本上已经比较稳定，连同游戏卡带一起购买的话，650元左右就可以了。而与早期不成熟的D版相比，近期出现的D版不论在数量上、包装上、质量上还是速度上都有所提高，惟一比较坚挺的

还是价格。以最新的《超级机器人大战A》为例，Z版售价超过400元，而D版因为需求量非常大并且制造时使用了大容量的ROM，因此售价也普遍在150元左右。玩家在购买之后可能觉得很值，但是仅从D版的生产成本来看，玩家（如180元入手）至少被零售商赚取了一半左右。因此可以预见GBA的D版卡带还有很大的降价空间。在购买GBA的周边配件时，GBA通讯对战线基本上是必备的，因为许多品质优良，乐趣十足的GBA游戏软件都是通过玩家之间交换情报或连机对战才能够获得游戏所带来的最大满足。另外使用GBA时遇到的一个比较严重的问题就是游戏画面太暗，而选择LIGHT BOY ADVANCE无疑是最佳的选择，如果不想玩游戏的时候感觉眼睛太疲劳的话，建议随机必备一个。



虽然上述的情况是我们不愿意看到的，但正是由于玩家这种盲目的消费才造成了“GB市场”的泡沫现象，对于考虑购买GBA的玩家还是好自为之吧。

NGC在国内的首发可以说是不成功的，这主要是来自于游戏软件缺乏吸引力。比起DC或PS2首发时候的价格，NGC几乎是没有什么“炒价”的，很多大城市的首发NGC加一款游戏的售价多在2600元左右。鉴于NGC在日本的人气也持续低迷，目前首发的30万台出出货量也只销售了2/3左右，许多店铺都积压了不少主机。自发售之后，NGC在国内的售价也一路下滑，截稿时一台NGC外加《路易的鬼屋冒险》大约2100元左右就可以了，这样的售价对于一台刚发售的游戏主机来讲不能不说是一个怪现象。但平心而论，NGC的游戏软件缺乏吸引力是暂时性的，许多能够实实在在刺激消费者购买欲望的游戏软件都在开发当中了，例如国内人气极高的“《生化危机》系列”的“复刻最新作”——《生化危机》就已经预定了游戏发售日。而NGC与GBA的连动功能相信在明年也会大有作为，发挥游戏软件趣味互补的功效。总之，如果对任天堂的新概念游戏，宫本茂监督的作品《PIKMIN》以及人气角色动作游戏《任天堂全明星大乱斗DX》感兴趣的话，可以考虑在年内购买NGC；反之，2002年才是最佳的购买时机。

3大主机主要性能大比拼

	PS2	NGC	XBOX
核心CPU（时钟频率和内部存储器）	Emot onEng ne294.912MHz Scratch Pad16KB	Gekko485MHz L2 256KB	SIMD带扩张命令 英特尔 奔腾III 733MHz
存储器（主存储器和Graphic图像存储器）	主存储器32MB 图像存储器4MB	主存储器24MB(+A储存器16MB) 图像存储器(2MB+1MB)	主存储器64MB RAM Unified Memory Architecture
几何演算性能	图像合成器147.4566MHz VU(6.2GFLOPS)	Flipper202.5MHz 13GFLOPS(系统总和)	X-Chip233MHz
多边形数	6600万个多边形／秒	600～1200万个多边形／秒	1亿2500万个多边形／秒
播放器	CD、DVD	8cm特制DVD	DVD
记忆媒体	PS2记忆卡	记忆卡59、SD记忆卡	XBOX记忆卡
硬盘光驱	需搭载40G硬盘	无	内置8G以上容量的硬盘
网络连接	需专用配件	需专用配件	内置INTERNET连接

发烧烈火堂

NGC周边大检阅



它的直径只有8cm，但却有CD-ROM格式所无法相比的大容量，如果要比较一下的话，同MINI SINGLE CD的大 差不多

Q：NGC所采用的游戏存储媒体是什么？有什么特性呢？

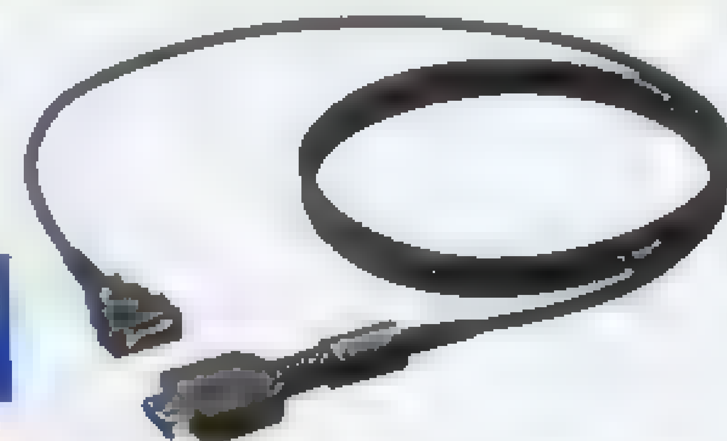
A：NGC所采用的游戏存储媒体是任天堂所特制的8cmDVD-ROM，方便游戏厂商开发大容量的游戏并且防止D版的出现。这种特制的光碟所能够存储的数据量相当于2.5张CD-ROM格式的光碟，此外该光碟配合游戏主机的防D版技术，采用软件加密的方法进行光碟制作。



16M容量的SD记忆卡就拥有相当于16倍“记忆卡59”的存储空间

Q：如何存储游戏记录？

A：NGC所使用的游戏记忆卡被称为“记忆卡59”，顾名思义，这个记忆卡有59格记忆单位，而NGC游戏所耗费的记忆容量都是以“格”为单位的，比如《路易的鬼屋冒险》就需要3格记忆容量，《蓝色风暴》却需要12格记忆容量。由此看来，“记忆卡59”同PS记忆卡差不多，玩家要自备多个才行啊！另外任天堂还计划推出SD记忆卡通过转换接口同NGC的记忆卡插槽连接，直接存储游戏记录，而SD记忆卡分为16M、32M、64M等几种规格。



通过D端子输出的游戏画面将接近工作站的画面素质

Q：NGC同TV的连接方式有哪些？

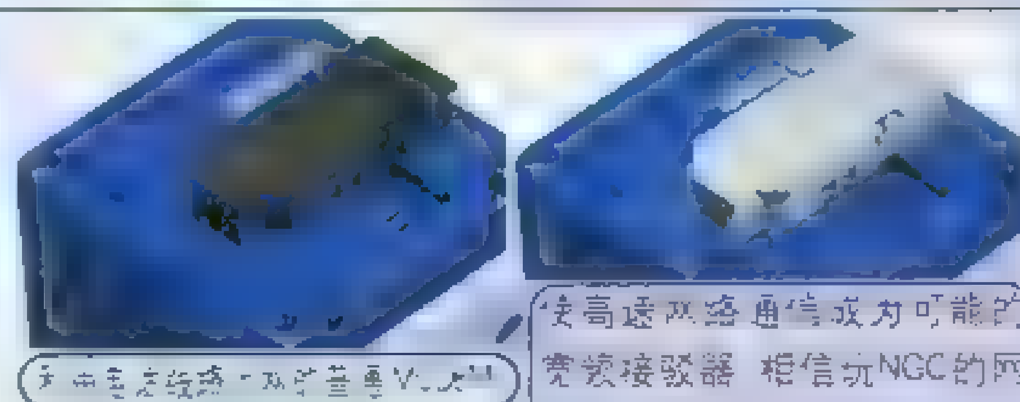
A：NGC所使用的AV端子线同SFC或N64的AV端子线是兼容的，如果玩家有SFC或N64的AV端子线就不必购买了。（注意NGC的原装配置中没有AV端子线）另外还有国内玩家比较熟悉的S端子线也是单独发售的，而NGC还对应D端子线输出。D端子1999年才发表正式的规格内容，也是对应未来BS数码广播器材的影像端子。从D1到D5共有5种，各自传送不同的信号。根据相关的权威资料显示，D端子是同色差端子同一级别的高素质信号传输端子，这一点上拥有NGC的玩家就不必羡慕PS2玩家使用色差端子之后看到的游戏画面了，但是目前国内对应D端子输入的TV还不多见，如果可能的话，一定要购买这种端子线啊！



无线手柄的外观。

Q：NGC的手柄都有哪些种类？

A：除了随游戏主机附带的普通手柄之外，任天堂还预定在11月推出无线手柄“WAVE BIRD”，由于改进了电路设计，因此无线手柄的实际使用效果强于其他主机所使用的无线手柄，操作性和指令输入的准确性和普通手柄没有什么差别，有效控制距离有15米，而无线手柄的信号接受器则插在NGC的插槽上。喜欢经常躺在床上玩游戏的玩家可能选择无线手柄会比较合适。（对健康来讲是坏习惯）



使高速网络通信成为可能的宽频接驳器，相信玩NGC的网络游戏 定要用到它

Q：NGC有哪些扩张功能？

A：NGC底部有两个串行端口，除了“SERIAL PORT 2”目前的功能还没有公布之外，“SERIAL PORT 1”已公布可接专用MODEM。而NGC的MODEM可分为接驳电话线的普通MODEM和接驳宽带网络的宽频网络适配器两种，随着任天堂网络计划的逐步推行，相信未来NGC的网络游戏一定会前景光明。眼下SOINC TEAM为NGC开发的《梦幻之星ONLINE》就一定会利用到这项功能。

专用连接线预定12月发售，价格为1400日元。



Q：NGC和GBA之间的连动功能怎样？

A：NGC和GBA之间是通过专用连接线进行数据交换的，而NGC和GBA的互动性主要体现在游戏内容或游戏方式的变化上，目前已经确认对应这种游戏方式的游戏为《动物森林》，许多新的场地和道具都要通过NGC和GBA之间的互动才能完成。这种概念有别于以前的VMS只 载 游戏或脱机育成的游戏观念，相信在任天堂的 之下 能让“互动”的概念发挥得更加深远。



秋天来了，天气凉了；树叶开始掉了，猫也开始叫了；天空变干净了，白天变短暂了；电影开始回避了，《MGS》也要删改了；方便面不敢吃了，冰啤酒不能喝了；小强又出现了，宿舍不安全了；国庆中秋凑一起了，买票回家受打击了；NGC稳定了，XBOX提前了；不玩游戏玩主机了，不吃鸡蛋吃母鸡了；世界越来越精彩了，人生越来越奇妙了；胡言乱语到头了，下面正文开始了……



论战

作者：MELTINA
来源：MYST－至尊魔神坛－最终幻想论坛

All About 《Final Fantasy VIII》

MELTINA并不讨厌《FF VIII》。

《FF VIII》是个很好的游戏，这个是不可否认的，这里的批评只是我的个人观点。其实关于《FF VIII》的讨论我很久以前就不想表态了，但是最近看了很多人写的文章，使我突然对这个问题有了兴趣，我只是总结了很多有相同想法的玩家的意见，而发表我的看法是想让那些觉得《FF VIII》已经无可挑剔的人看看而已，没有要你们去接受。^_^

用安达充的一句话："你不要介意别人看了会怎么想，如果你只是想让人看，你就写。"我最不满的地方，只是一些见了那些外表的东西就大呼好的人，像那些"因为一首'EYES ON ME'……我就喜欢上了《FF VIII》"，写给你们看一看。

《FF VIII》，一个在发售前，就让我激动万分的游戏。她是"《FF》系列"，一个可能会引起呼天震地的《FF》，一个可以让SQUARE的名字在全世界再次打响并达到颠峰的游戏；然而，她也没有令我失望，她的每一个细节让我深深感动，从SFC到PS一直走过来，"FF"和"SQURAE"这两个名字都深深震撼着我……《FF VIII》的销量超越了《FF VII》，达到了历史最高峰，无论从哪个角度都证明，这一作是最成功的。

渐渐地，一遍又一遍地完成整个游戏，开始寻找这个游戏给我留下的印象时，却觉得远远没有《FF VI》和《FF VII》深，在刚开始游戏的时候，S&R那美丽绝伦的样子和CG在我面前造成了巨大冲击，相信每一个第一次看跳舞那段CG的人都激动万分，但是，随着次数的增多，这种激动变得荡然无存；这个游戏留下的，似乎已经没有当初那种莫名的感动。

尽管如此，我还是很欣赏《FF VIII》的。可是越来越多我身边的朋友对我说《FF VIII》，这里面大多数都是不怎么玩游戏的，他们的话，引起了我越来越多质疑。为什么每个人开始都要说她的人物？她的动画？我开始从这个游戏本身的内在去探讨，去细想，《FF VIII》似乎并没有如我想的那么出色。

关于剧情、世界观

虽然玩过很多次，《FF VIII》似乎怎样也没有办法有一段剧情给我留下深刻、不可磨灭的印象，尽管它有着各种各样的联系，但是致命的是世界观太小，都是围绕着SEED、魔女、GARDEN来发展，个人觉得局限性太大，这个故事从开头到结尾，没有突破！虽说是什么魔女EDEA突然又变成了众人的保姆，给未来的魔女所控制，只令人有点感到莫名其妙的感觉，没有惊喜。《FF VIII》里面最精彩的剧情莫过于关于LAGUNA的描述，可是好像除了他与SQUALL的关系让人觉得精彩外，《FF VIII》再也没有给我留下什么深刻的印象……《FF VI》中TINA说过："重要的并不是结果！现在究竟为何而生……是为了事业？为了爱？活着的人只要能找到这一答案不就足够了吗？"我想《FF VI》里面主题是爱，SQUALL可能还没有这样的觉悟。

关于配角

《FF VIII》LOGO上的人出现的是S&R两个主角拥抱在一起，关于标题LOGO上出现主角的样子，"《FF》系列"有过很多先例，最早的是《FF IV》，然后是《FF VI》的TINA骑在魔导装甲上（代表的是魔法、幻兽、机械），接着还有WSC重新制作的《FF I》。一个好的剧本中用配角很好地作陪衬来突出主角这种方法是很常见的，但是我觉得《FF VIII》里面的几位配角实在塑造得太差，成为了真正的陪衬品：SALPHIE——《FF VIII》里面关于她的描述着的笔墨还是不少的，有心人会发现她的班务日记，能好好地收集到并仔细看完的话就会很清楚地了解她的性格，但是仅此而已，对于剧情的推动没有意义，不能对人造成感触，如果把这上面的精力花在剧情的渲染方面，肯定会出色不少。QUISTIS——一个我也很喜欢的角色，但我只是很喜欢她的样子，其余毫无印象，为什么？在游戏早期，QUISTIS在舞会后约SQUALL并说出一番颇有意味的话，让我第一次玩的时候觉得这个游戏的感情线必定会很精彩，可是后来呢？关于QUISTIS这段话留下的伏笔完全没有在剧情中发挥，她在感情中的角色在后面消失得无影无踪。ZELL——比起其他人，ZELL其实已经算是给我留下较深刻的印象，但是同样，丝毫不能造成任何感触，有他的爱情事件？这还是比较有心思的设定，但是又有多少人会感兴趣？（除了为了把游戏的秘密刨干净，可是我真的没有兴趣看那个女的长什么样子，相信没有多少人会在看了ZELL的事件之后，为了他而把这个剧情玩出来）IRVINE——不想说什么，他的出场太突然，而且除了他的特殊技，真的不知道他有多少戏份，甚至觉得他最后跟SALPHIE的感情戏是逼出来的。由于世界观的局限，这几个人都是来自SEED的，这本身就限制了这些角色生存的空间，对于他们的背景（就是在游戏出现之前是干什么的）基本上是毫无描述，我很想说的就是，《FF VI》、《FF VII》在这个方面都做得很好，以下引用我的好友HIRO的一段话：（呵呵）"用了几乎全部篇幅描写男女主角的爱情（我对男女主角和感情刻画不表态，否则我真的太偏激了。）留下一点空间给拉古那客串一下……，其余的人跟着跑龙套，配角描写毫不成功，一个个都跟摆设似的，谁有独自思考的权利？单独描写过谁？谁都没有！"被男女主角压迫得几乎喘不过来气儿，偶尔说上几句话，还是和男女主角有关，但已算是有份量了，哪一部优秀的作品，会让起衬托作用的角色空洞无味？每一部优秀作品，都会拿出一些空间去刻画周边的人物，让作品饱满，有内容。我所知道的优秀作品，除了十分成功的主线情节外，都会有极度吸引人的配角角色，让人津津乐道。"另外一位WARII写的"SELPHIE到是花了不少笔墨描写。（她的网上日记，SIR LAGUNA'S PAGE，还有其他种种）可惜这个人物本身是过于简单了，所以我觉得在这里SQUARE的编剧用力不当。要是花同样的篇幅给QUISTIS或者SEIFER 1相信会更成功。《FF VIII》里的反面人物也过于单薄了，SIFER着墨很少，魔女完全是个脸谱，GLABIDIA的总统和军队十分苍白！"

关于爱情！

《FF VIII》的爱情，MELTINA也不想表态，所以说少一点，真要说的话，真的不知要写多少。我想说的是，《FF VIII》说是以爱为主题，但是似乎很牵强，我到现在都不明白为什么SQUALL会爱上RINOA，如果说是一见钟情，还好说，但是游戏不乏S对R超级冷淡的描述，到最后，又无缘无故地疯狂爱上她？就是因为在DISC1结尾和魔女一战后RINOA突然昏了不会说话？这个变化也太大了吧！个人认为《FF VII》中对爱情的描写淡淡地穿插在整个游戏中，最后你也

说不清 CLOUD 到底爱谁，手法更为高明。《FF Ⅷ》中对感情的渲染明显不够，你觉得感人吗？相对来说，LAGUNA 和 JULIA 的爱情更为感人。

关于召唤兽（GF）

这是本人最不满的地方！GF，也就是召唤兽，在《FF Ⅷ》里面变成了什么？可以无限使用，不耗任何MP？一天到晚狂轰烂炸，多好看的也厌烦了，到了后期，就成为了肉盾，大部分杀伤力低得可怜……《FF Ⅷ》中的召唤兽是什么东西？有些是放在电脑里面的，有些是在某些 BOSS 身上要抽出来的，看 EDGAL 兄说的："召唤兽，它可算得上是本作系统的核心，它是一件合身的装备 全身上下粘满了魔法只求能为你增加一点数值，必要时还会挺身而出替你挡下敌人的攻击，它是一位全能的职员，可以给你任何你需要的服务（武器屋.道具屋.合成屋.... ）它是一条听话的小狗，你让它咬谁它就咬谁，随叫随到，而且不要任何回报（召唤神龙王巴哈姆特可比叫莉诺亚那条狗容易多了。）它是剧情的忠实执行者可以为剧情做任何牺牲。（包括让战神奥丁被SIFER一刀两断。）这还算得上是高高在上近乎于神的召唤兽吗？"基本上，我在战斗中是不用召唤兽的！这样一个设定，只让我感到失望。

关于魔法／战斗

《FF Ⅷ》中的魔法……是一件装备。高级魔法从来都是现吸现用，摆在身上的从来不放出来，攻击力也低得可怜，把"《FF》系列"的名魔法 ULTIMA 99 个塞在身上，普普通通砍一刀都比丢出来强……魔法真的毫无用处了，战斗打 BOSS 时候除了那些特殊技还是特殊技，平时就是普通攻击可以解决 90% 的敌人，G.F 简直是浪费时间，虽说是创新，还有道具，完全变成了摆设。钱多的用不完，除了用来变东西还能干什么？

最后，关于《FF Ⅷ》的内涵问题和商业效应

《FF Ⅷ》的销量说明了什么问题？无疑，一方面是这个游戏本身确实出色，另外就是商业手段了。由于 S&R 吸引无数人，由于"EYES ON ME"吸引无数人，这里我很高兴《FF Ⅷ》带动了不少从来不玩游戏的非机迷的脚步，但是《FF Ⅷ》为什么还遭遇那么多人的骂声？还是用我的朋友 HIRO 的话"我不是贬低《FF Ⅷ》，我承认《FF Ⅷ》是历史上的好游戏，但说句发自肺腑的话，《FF Ⅷ》的实质内容与他的当今地位并不吻合，被百万新者捧过了……再加上随声附和的，象个大泥潭，越来越多的非玩家往里跳，变成新玩家，不见几个新玩家提高对游戏的认识（没少听人说除了《FF Ⅷ》这世界就再没有好游戏了），如此恶性循环……人数越来越多，对大家崇尚的'真'游戏（不是真电影）又是什么影响？《FF Ⅷ》的成功更像是追星族崇拜帅哥美女的偶像，这种玩家比例真的太大了，我一说《FF Ⅷ》差他们就翻脸……（就像是不准人说某某歌星结婚了^_^，谁说跟谁急……）是的，我也承认《FF Ⅷ》有内涵，但让他们讲一讲，不是讲不出来，就又是帅哥美女的东西……最近又听到很多人说 SQUARE 退步了，我很高兴听到这话，但听下去就是——'……SQUARE 最越来越差，怎么除了《FF Ⅷ》，其余出的都是垃圾？'对，在这部分人看来 SQUARE 差就差在减少了'帅哥美女们的爱情戏'……。"关于《FF Ⅷ》的争论，似乎永不平息了……



作者：虞妙戈

某日，独自一人在家苦练《WE2000》。忽一友人来访，是我的老同学。他拿一叠信纸给我，"我刚写的一篇稿子，给提提意见。"我放下手柄，把稿子接过来，开头是这样的："在我的后园，可以看见墙外有两株树，一株是枣树，还有一株也是枣树……"我说："这是什么玩意，你学小学生造句呢！"这下他可火了，"帮帮忙，给点敬业精神，还学中文的呢，连鲁迅的《秋夜》都不知道，你咋不买块豆腐撞死，我看你现在只能玩一下游戏了。"说完一骑绝尘而去，我出离愤怒了，不仅仅因为他的话，而且我确实意识到，因为游戏，我失去了太多东西。

我很早就迷上了游戏，那是 1984 年，那时 FC 据说是日本进口，价格和现在的 DC 一样高，我当然买不起了，只能到一些"为富且很仁"的朋友那里去蹭，那时我就明白了一个道理，玩游戏也要钱做后盾，要玩更新更多的游戏，除了兴趣之外，关键在于有没有钱，是不是"大款"、"富豪"或"款姐"、"富婆"。如果是，可以高兴玩什么就玩什么，可以想吃什么就点什么……想起买 PS 的情景就特有成就感，那天一走进专卖店，就有一个成熟到有点秃顶的男人在和 BOSS 讨价还价。

"多少钱？"

"2150！"

"2150 太贵了吧？就这么一个小盒子！"

他惊呼了一下，强烈表示"友邦惊诧"。

"不贵呀，一点都不贵，这是最新型号的，这批货进得不多，就快要卖完了，给您儿子买的吧？他多大？"

我不耐烦了，走上去说："我要一台，再要两张记忆卡，一对手柄。"然后，又要了一大堆游戏……我明显感到那中年男人的目光中含着企图掩饰的妒意，某些时候，某些情况之下，被人妒忌也是一种特别的心理满足，特殊的快感。

直到那天下午 PS 走进我家门之前，我都还是公认的好青年，虽然如今"好青年"的标准已经很低，在母亲眼里，你只要有一份固定的工作，不偷鸡摸狗；在朋友眼里，你只要打牌赢了钱就自觉请客，即使没赢钱也抢着付钱，在女友眼里，你只要记得她的生日，在情人节那天记得给她买花，不在光天化日之下"君子好色"，那你大都可算个好青年。但我至少不是某些评论家所说的"玩多米诺骨牌的颓废青年。"我能仅凭一只轮胎就认出除"MADEINCHINA"外的绝大多数世界名车，我能仅凭一段钢琴曲说出贝多芬和柴可夫斯基的各自特点，我能背出 AC 米兰 1991 年以来的主力阵容，我能一眼认出 LIKY 是男是女……但就在那个下午，就只剩游戏了。我这人有一毛病，无论什么事情我都尽可能地达到最完美的结局，玩游戏也是这样。现在不少人提出"享受游戏过程"，这不是胡扯嘛！光享受过程，那你打麻将不想和牌，上大学不要毕业证，追女孩不想和她结婚，那你就享受去吧！

自那以后，我的头脑里只有游戏，为了古惑狼的完成率达到 100%，为了生化危机的 S 级，为了铁拳的隐藏人物，为了《FF Ⅶ》的艾莉丝能复活（玩友：这人脑袋坏了），就这样业余时间几乎全在玩游戏。这样的结果就是一位达人级玩家的诞生，我就不用再说出他光辉的名字了。还衍生出另一个结果就是书柜里的书几乎没翻过，不看新闻，连我们敬爱的××从我楼下经过也不知道。缺乏锻炼，踢球时有社会责任感的射门没有了，最不可饶恕的就是忘了女友的妈姓什么。别的朋友见面的问候语都是"吃了吗"或"结了吗"或"离了吗"，惟独见了我就是"爆了吗？"

我这是怎么了！

生命的泥委弃在地面上，不生乔木，只生野草，这是我的罪过。游戏没错，杂志没错，错的只是玩家的态度。过去的生命已经死亡，我对于这死亡有大欢喜，因为我借此知道它曾经存在。死亡的生命已经朽腐，我对于这朽腐有大欢喜，因为我借此知道它还非空虚。游戏能使生活更丰富多彩，但生活不仅仅是游戏，我将开始新的生活。道路是曲折的，前途是光明的，游戏是好玩的，人生是丰富多采的。我要恢复成以往那个英俊潇洒，风流倜傥，才高八斗，学富五车的我（鼓掌）

"别这样，别这样，MM 们别追我……

最近一直比较低调，渐渐已经成了习惯，这样似乎是不好的罢，我想。

准备在近期“画廊”上面搞个类似“模仿秀”一类的活动，不知朋友们对此都有些什么样的意见和建议呢？

前段时间从信箱里发掘出一批素质十分不错的稿件，看来大家的技术又有了不小的提高啊，^_^……得意之下，便决定本期“画廊”以这些稿件为主了。各位朋友如果有什么意见的话，来信给我啊。

虽说“画廊”现在已经恢复成原来的老样子了，但紫枫还是希望大家仍然能够多投寄一些四格稿件过来，至于稿费嘛，自然是大大(老编：不要随意许诺啊！)的喽……

这个时候本应该是与家人相聚、一同赏月的——今天是中秋节(国庆节)。

节日快乐！





寄生前夜

重庆　方扬

NO.1

◀原打算这期全部刊登那些在电子信箱中收到的稿件，但看到这幅作品之后，实在是忍不住拿出来放上，不知道各位同好看过之后会有些怎样的感觉呢？

阿亚的动作及表情均十分到位，背景与BOSS的融合处理也很醒目，稿件整体有着十分强烈的海报风格，不过色彩运用还不算上佳，希望继续努力。

看着阿亚的眼睛总有种很奇怪的感觉，说不出来，也许是因为那大大的蓝色眼睛吧……



侍魂

FOX

◀冷酷的眼神非常“漂亮”(?)，不过总感觉比例有些问题，难道是我眼花了不成？

看来你是很喜欢《侍魂》的一个朋友，很想看看在你笔下的色是什么样子的呢。^_^

我的女神

▶对《我的女神》这个系列的“东东”不太熟悉，所以也不好妄加评论，不过干净的画面风格倒让我想起LIKY(怎么想起了那个小子……)，另外还联想到小时候特别爱看的一本小人书(忘了是什么名字了)……

请作者速与编辑部联系

服部半藏

辽宁　王小磊





无题

广东　何媚

▼风间苍月好像某国的公主一般安坐在一面镜子前，其弟风间火月在后面为其梳理着一头秀发……不过火月的这个姿势倒是很容易让人以为是在嗅着苍月的头发一般，这个？也太……了吧。

画面感觉很华丽，希望还能看到你更多的作品。

速速与本座联系！

无题……（怒）

无题

Keeper



▼很有趣的一幅四格漫画作品，说起来，好久都没有看到你的稿子了，看来最近好像过得还算不错啊？

这样看起来，胖乎乎的尤娜和泰达的模样真的很吸引人，就连那位“冷面姐姐”露露也一起变得可爱得多了，只是不知道你笔下的基玛力又会是什么样子的呢，呵呵……

原来尤娜是这么固执的？

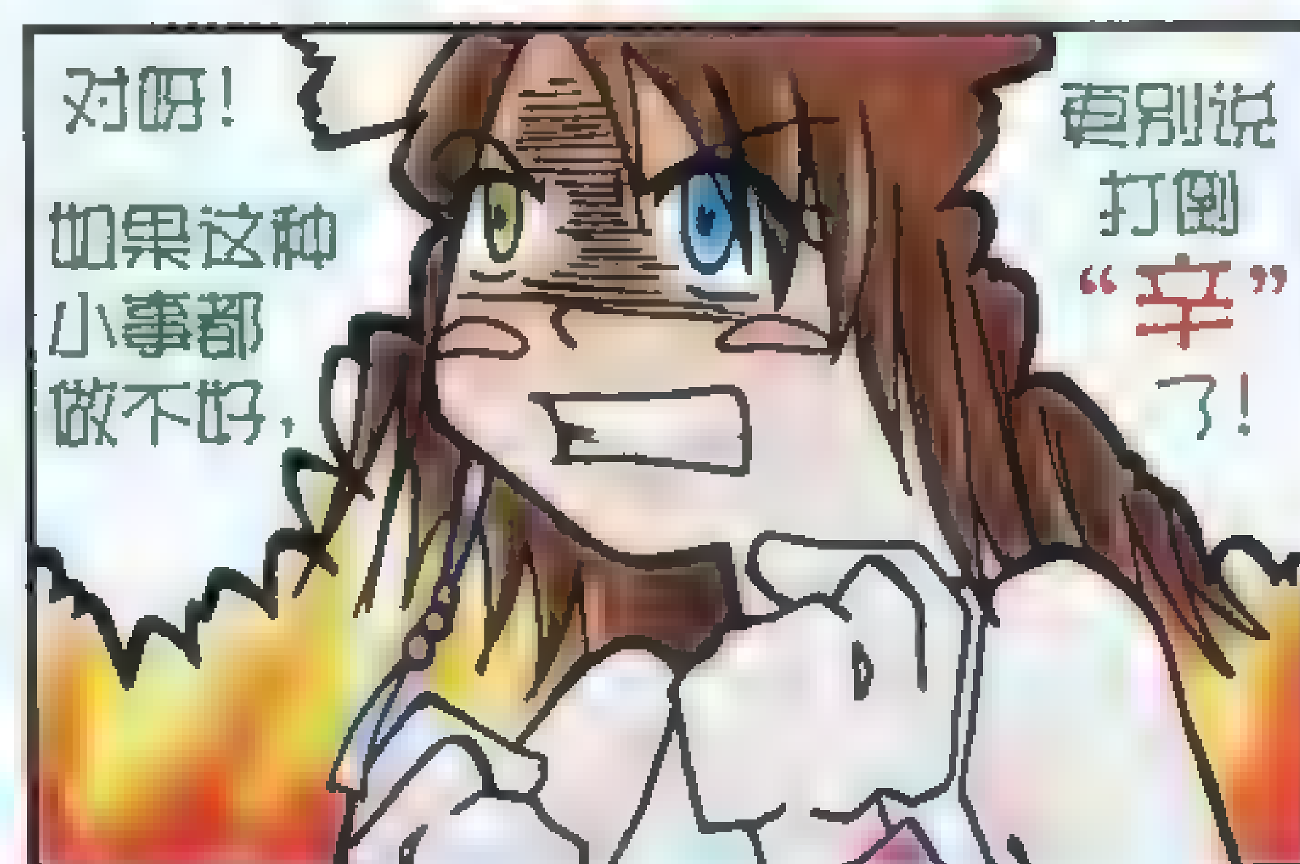
固执的尤娜小姐

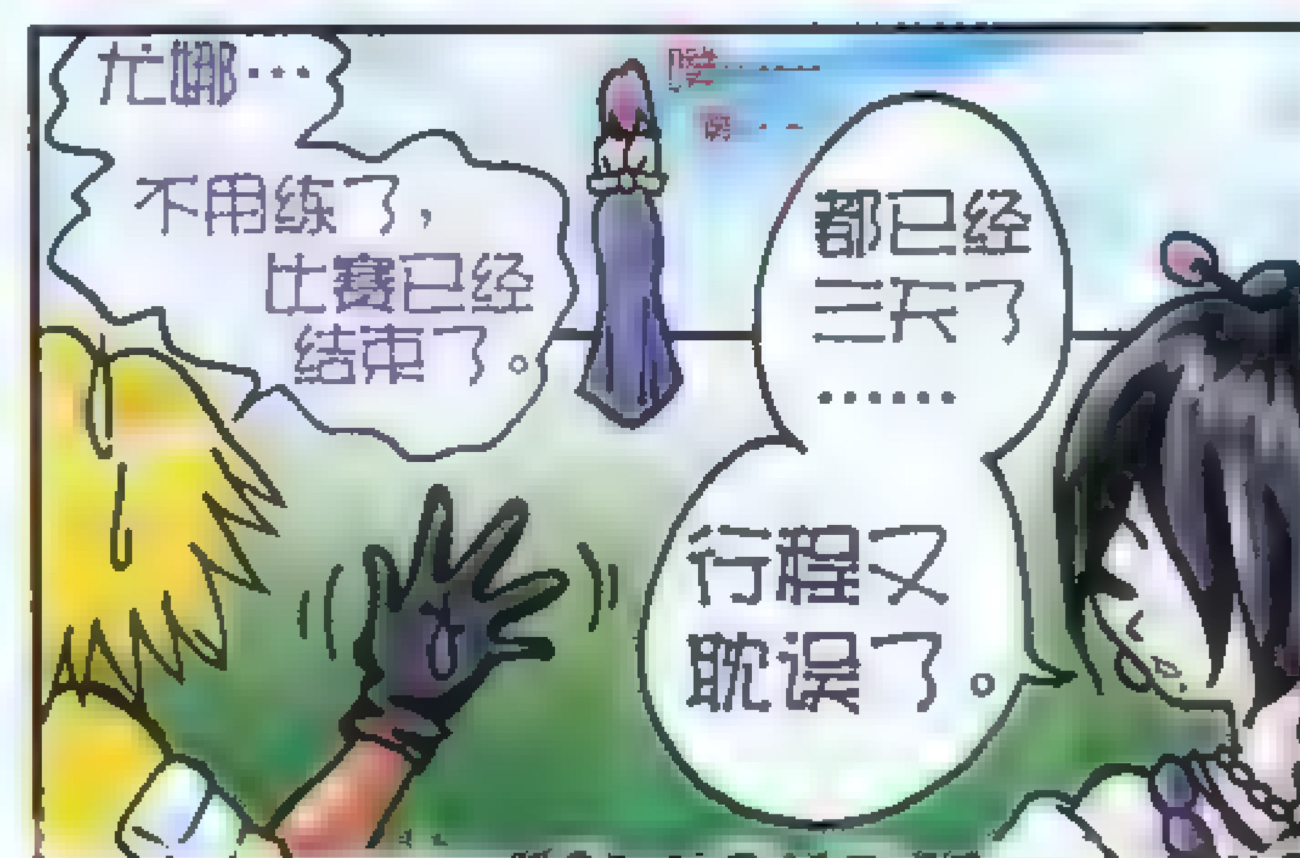
北京　吉蒂

固执的尤娜小姐









好久没有在"大热秘技"里露脸了，呵呵。趁这次露脸，在这里回复一下两位读者的来信。



给好不容易买了信封和邮票、但填得满满的调查表却不翼而飞、喜欢八神还不许人说"俗"的来自北京五中的JOJO：你喜欢的东西真不少呢，你下血本买的MJ的MTV连我都眼红了……信上画的漫画也不错，有空可以给紫"疯"投个四格什么的（用Email投当然OK啦）。

给超级喜欢ACT、喜欢玩《洛克人》（最喜欢的是《X3》）的来自上海的王纯：你来信中提到的动作游戏中我还真有几款没有玩过呢？有机会我也会向读者们推荐的。另外，《洛克人X6》将于11月下旬登场，到底我们的ZERO……请期待SOUL以后的报道吧！

PS2 真·三国无双 2

自由模式下可以选择两军的场地

□、△、△、□、L1、R1、R2、L2

全关卡出现

R1、R2、L2、L1、□、R2、△、L1

[illegible]

L1、△、R1、△、L2、□、R2、□

[illegible]

R1、□、L1、□、R2、△、L2、△

魏军全武将（10人）

□、△、L1、L2、R1、R2、L1、L2

（夏侯敦、张合、典韦、甄姬、许褚、曹操、夏侯渊、司马懿、张辽、徐晃）

吴军全武将（12人）

△、L1、□、R1、R2、L1、L2、L2

（孙尚香、周瑜、黄盖、陆逊、大乔、孙坚、孙策、孙权、吕蒙、甘宁、太史慈、小乔）

蜀军全武将10人

L1、□、△、R2、L1、L2、L2、R1

（庞统、魏延、姜维、黄忠、马超、刘备、诸葛亮、张飞、关羽、赵云）

全41名武将选择秘技

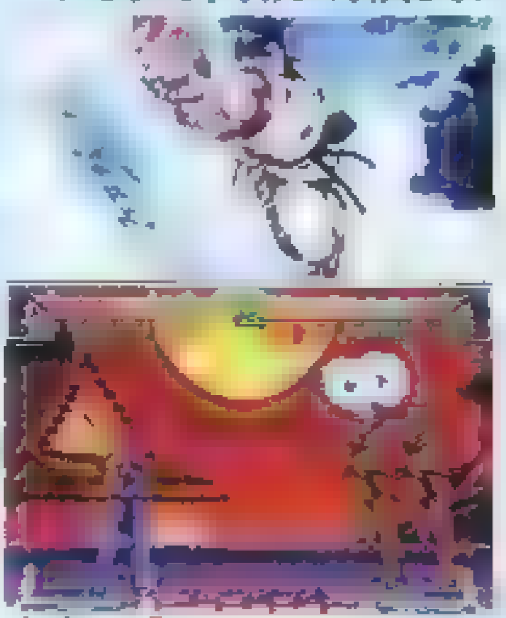
□、R1、△、L1、△、R2、□、L2

GBA 超级街头霸王II X挑战者

各隐藏模式的具体出现方法

每场战斗结束后，根据玩家在该场战斗中的表现，玩家就会得到不等的VS POINT。VS POINT积累到一定的程度，游戏就会增加各种隐藏要素和隐藏模式，其中最难的"TIME ATTACK MODE"中的"与所有人对决"模式及豪鬼、真豪鬼等隐藏人物尤为吸引人。具体出现方法请参见以下的表格：（以下サバイバル为生存模式、タイム アタック为时间挑战模式）

所得点数	出现的隐藏要素
200	サバイバル中追加"拆车"
250	サバイバル中追加"打木桶A"
300	サバイバル中追加"打木桶B"
350	サバイバル中追加"VS 5"
400	サバイバル中追加"VS 10"
450	サバイバル中追加"VS 30"
500	サバイバル中追加"VS 50"
550	サバイバル中追加"VS 100"
1000	タイム アタック中追加"8人对决"
1100	タイム アタック中追加"与四BOSS对决"
1200	タイム アタック中追加"与豪鬼对决"
1300	タイム アタック中追加"与RYU、KEN对决"
1400	タイム アタック中追加"与所有人对决"
5000	可以使用豪鬼
8000	追加GALLERY（即画廊，按R键进入）
9999	可以使用真·豪鬼



DC [illegible]

金钱无限

（给无法正常使用"10月A"上的金手指码的人）

该密码只能在过关后的配置画面（INTERMISSION）中使用。也就是在该画面中使用密码后存档，再以未打开金手指的状态进入游戏，这样才能进入下一关。

CACB0E39 05F5E0FF
80637B1D 05F5E0FF

PS2 吉翁前线

必须码

EC88673C 1435E8E4

任务评价全部为S级

4CA864B2 1456E6A6
1CA864B8 1355E6A6
1CA864BC 1355E6A6
4CA864C0 1456E6A6
3CA864BE 1456E7A6

全部模拟程序

1CA8659C 1553E4A8
1CA865A0 1553E4A8
1CA865A4 1553E4A8
1CA865A8 1553E4A8
1CA865AC 1553E4A8
1CA865B0 1553E4A8
1CA865B4 1553E4A8
1CA865B8 1553E4A8
1CA865BC 1553E4A8
1CA865C0 1453E4A8

PS 超级特摄大战2001

资金无限

8013022C 967F
8013022E 0098

资材无限

80130234 967F
80130236 0098

无限行动

D001A836 1440
8001A836 1400

未行动前可以无限变身

D001B00E 1440
8001B00E 1400

子弹不减

D001E788 FFFF
8001E788 0000

攻击一回后等级99

D003446E 1040
8003446E 1400

拥有所有强化部件

B0030002 00000000
80130326 FFFF
B0100002 00000000
801302C6 0909

不受气力的限制

D003647A 1440
8003647A 1400

EN不减

D001E71A 0062
8001E71A 0060

可以生产全部机体及部件

80130326 FFFF
80130328 FFFF
8013032A FFFF

映像全开

D0040E86 1040
80040E86 1400

图鉴全开

D006C69E 1040
8006C69E 1400
D006C74A 1040
8006C74A 1400

PS [illegible] 石川六右卫门之卷

金钱最大值

8008C504 967F
8008C506 0098

存放所的金钱最大值

8008C59C 5440
8008C59E 0089

ゆらぎアルバム（相册）全开

B046001C 00000000
800BDBF0 0001

总级数700级与免许皆传61卷

B046001C 00000000
800BDBF4 000A

PS2 皇牌空战 4

必须码

EC878594 1456E60A

金钱

1CBD8F58 14BE598C

全战机

1CBD8548 61DFB00C
1CBD854C 1456E40C

PS DDR 5th mix

全隐藏曲目出现

80116C90 FFFF
30116C92 00FF

能量全满

D0082460 1000
800824EC 0001

自动跳出Perfect欣赏

E0080000 00060004
8008036A 1400
8008037E 0060
8008045E 0260
80080480 0001

全GALLERY

800A2BEA 905A
800A2BF0 0001
800A2BF2 375A
800A2BFA A05A

PS 心跳回忆2外传 回忆之钟再度响起

开启おまけ模式

30010870 0001

おまけ模式中出现所有迷你游戏

30010875 0001
30010876 0001

全图片

D0053B12 1060
80053B12 1400
B0ED0001 000000000
300108A8 00FF

DC [illegible]

不死

9D3E77C2 0000FFFD

接关次数99

3DE725E2 1356E7D3

PS2 CAPCOM VS. SNK 2

必须码

EC642652 14456731

BOSS模式

4CCD527A 1456D275

使用神豪鬼及天卢卡尔

3ED24589 145357E1B

DC CAPCOM VS. SNK 2

使用神豪鬼及天卢卡尔

01466158 00000002
01466159 00000002

BOSS模式

000EDB43 00000003

PS 逮魔之时 2

所有终幕一览

B0060004 00000000
800A0B6C FFFF
B0060004 00000000
800A0B6E 4000

所有登场人物

800A0CC0 FFFF
300A0CC2 00FF

所有江户豆知识

PS WILD ARMS 2

战斗后升级

800FB690 FFFF

战斗后金钱最大值

800FB68C FFFF

全无限道具

D00360FA 2463
800360F8 0000

所有的相册

B01D0002 00000000
800F6260 FFFF

无限HP、最大HP（主角）

8011A79C 270F
8011A7A0 270F

无限FP、最大FP（主角）

8011A7AA 03F0
8011A7AC 03F0

无限HP、最大HP（第二角色）

8011A818 270F
8011A81C 270F

无限FP、最大FP（第二角色）

8011A826 03F0
8011A828 03F0

无限HP、最大HP（第三角色）

8011A894 270F
8011A898 270F

无限FP、最大FP（第三角色）

8011A8A2 03F0
8011A8A4 03F0

读编往来





双碟套装 VCD 已于国庆节前如期上市！

双碟套装 VCD 附赠一本众小编倾注心血的《3 周年珍藏特辑》，大 16 开 144 页全彩印，以近成本价隆重推出，每套定价 22.00 元。请读者注意，《3 周年珍藏特辑》为非卖品，随套装 VCD 赠送，不另收费。如遇给书不给碟或给碟不给书的情况，请与书商交涉。读者亦可通过邮局汇款向杂志社邮购。

邮购地址：**兰州市耿家庄邮局 88 号信箱**，邮政编码：**730000**，价格：**22.00 元**，邮费免收。大家邮购时务必写清自己的姓名和地址，字迹务必工整，地址务必详细。最好还要留下电话号码，以便联系。



喜洋洋

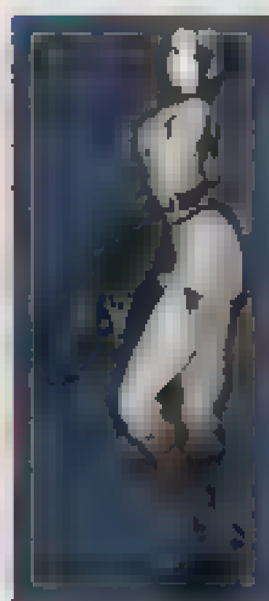
广东*谢安庆* "这几天我严重失眠　因为我喜欢的《CAPCOM VS SNK 2》即将发售　真想快点玩到这款游戏。今天是星期四，我们这里一般是星期五才有新游戏发售。不知《CAPCOM VS SNK 2》今天到了没有，于是我决定去碰碰运气。结果游戏店的老板说这游戏刚到，我真想高呼十声万岁　走出游戏店　感觉满街的空气都是香的，我兴奋得快飘起来了。感谢生命　感谢游戏　感谢所有人　这世界真美好　YEAH "

完全能够体会到谢读者的心情。对于一位游戏迷来说，能够玩到自己喜欢的游戏就是最大的幸福。

在此祝他年年有今日，也祝天下所有的玩家岁岁有今朝！

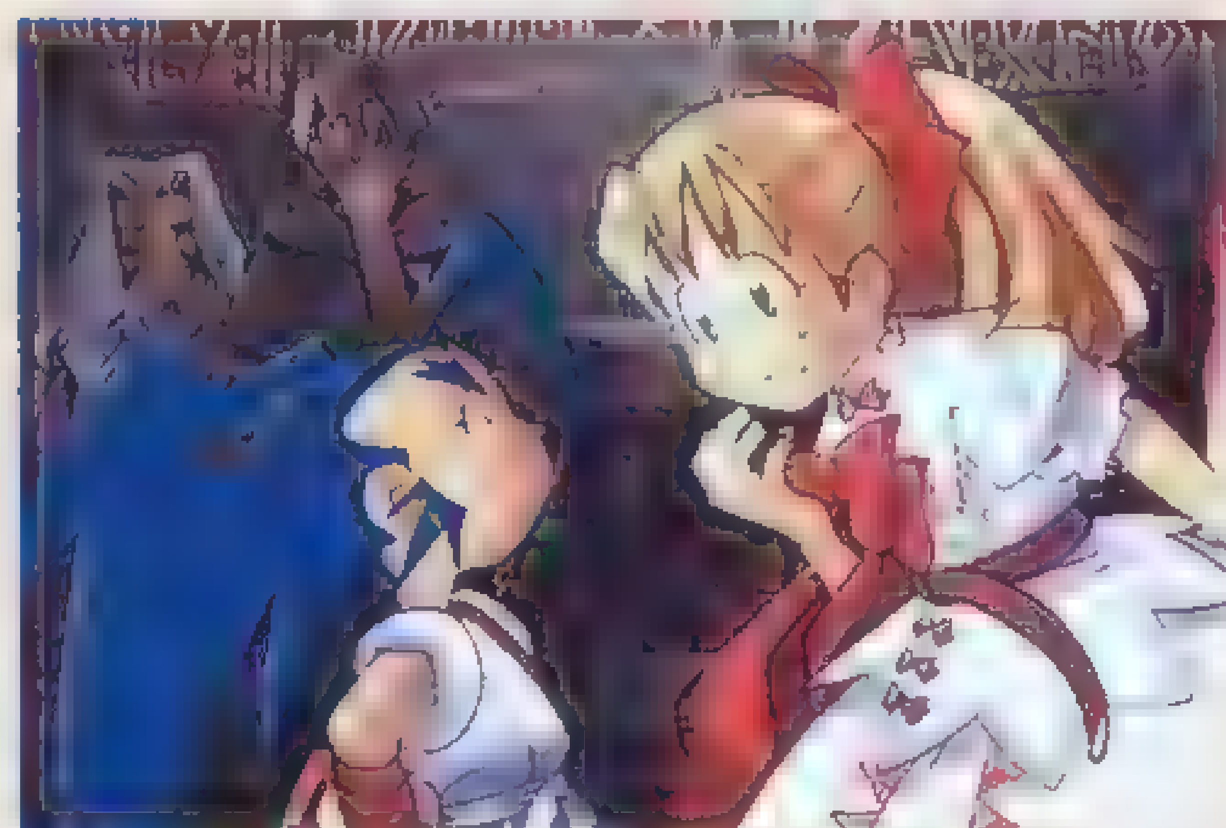
下期预告

新闻直击：TGS2001 秋火热报道



《KOF2001》完全检阅！





PS 经典 A·RPG《武藏传》怀旧攻略



《幻想水浒传 III》



《莎木 II》剧情攻略最终章（九龙城——桂林篇）

其他精彩内容：

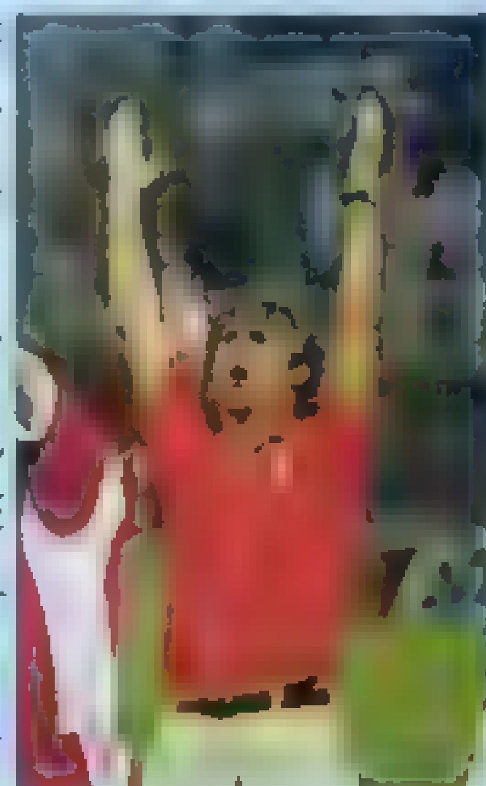
《东京魔人学园外法帖》
《洛克人 X6》
《星之海洋 3》
《古惑狼 4》
PS 最后的恋爱告白
——《心跳回忆 2 外传　回忆之钟再度响起》
《机战 A》至霸攻略
《CAPCOM VS SNK 2 百万之战 2001》高段解说最终章

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作、拼命玩！

我的母亲是个球迷，她最喜欢的人是马拉多纳，并爱屋及乌至那不勒斯、巴塞罗那、博卡……不过这些都是外国的东西，我知道母亲心中最喜欢的人一定是能够带领中国队冲出亚洲的人，尽管我不知道他叫什么名字，也不知道他长什么样子，甚至连会不会有这个人都不知道。



记得小时候母亲一谈起中国足球，就会生出无穷的感慨，最后必然要来一句："不知在我的有生之年里能不能看到中国队打进世界杯。"每次听到这句话，我的心里总是很不舒服，因为"有生之年"这四个字给我的感觉很可怕。终于有一天，当我再一次听到这句话的时候我大发脾气，母亲笑着安慰我说："好好好，以后不说了。"



9月29日一大早，我接到了一个电话，电话是母亲打来的："出线了！乌兹别克斯坦和卡塔尔打平了！剩下三场比赛只要再赢一场就出线了！"她的声音很疲惫，一听就知道昨天晚上她肯定又熬夜看球了。在电话的最后她终于忍不住又来了一句"没想到在我的有生之年竟然可以看到中国队打世界杯……"感触良久。

中国队这次真的是出线了，用朱导的一句话就是"现在不仅是一只脚迈进世界杯的门槛，而是只剩一个后脚跟了。"这里面也有GOUKI他们的一份功劳。在中国队的第一场比赛之前，GOUKI买了一包话梅，众人各食一枚。比赛进行到第25分钟时ACE飞行员洗了个澡，最后中国队大胜全胜。于是以后每次看球遵循这套程序，首先大家都要分吃那包话梅，而上半场第25分钟时ACE飞行员一定要去洗澡，中国队果然连战连捷。只是那包话梅放了一个半月，最后都已经变了质，但GOUKI他们还是照吃不误——可怜天下球迷心。可惜工作繁忙，否则一定要组织观战团飞赴沈阳参加狂欢。

最近在报纸上看到重庆球迷协会的一则决定。重庆的球迷朋友们决定在中国队出线后组织二十多辆花车赶往大田湾体育场前的贺龙元帅雕像前举行拜祭仪式，将中国队出线的喜讯告诉"三大球不翻身，我死不瞑目"的贺老总。看到这则消息，我突然有了一种想哭的冲动。

曾经无数次的咒骂他，曾经无数次很洒脱地表示自己从不在乎他，可是到了最后才发现自己内心深处爱得最深的那个人还是他。

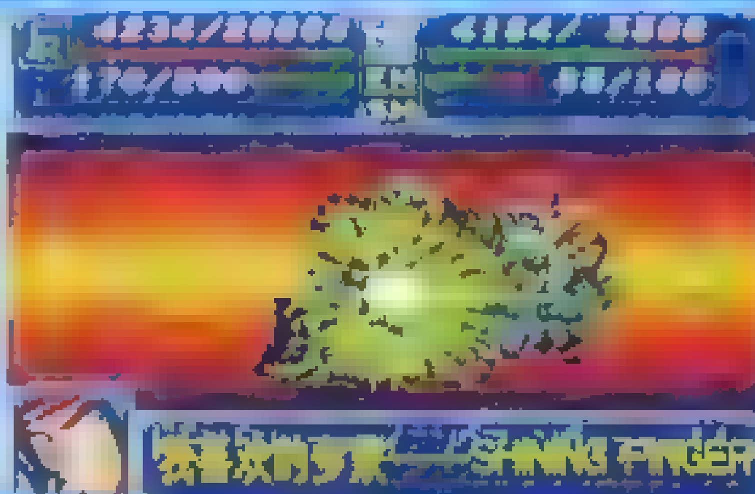
掌机王　　LIKY

LIKY这几天可算是惨了，攻略、研究做得焦头烂额，就怪纱迦那个八卦王了，上次看见我玩NGC心里不平衡，就在主编那里煽火，说我太闲了，于是这一期噩运就来了，除了被我霸占了大半的"研究中心"，《机战A》的剧情＋流程＋攻略也当仁不让的交给了我，唉！惨。

让LIKY高兴的是，主编降下玉旨，以后编辑部里的GBA以及一切周边、卡带全部交给我管理了，哈哈，谁让我是"掌机王"。以后谁要玩GBA，嘿嘿，首先得经我的允许。

纱迦："亲爱的LIKY，能把GBA借我玩一下好吗？"

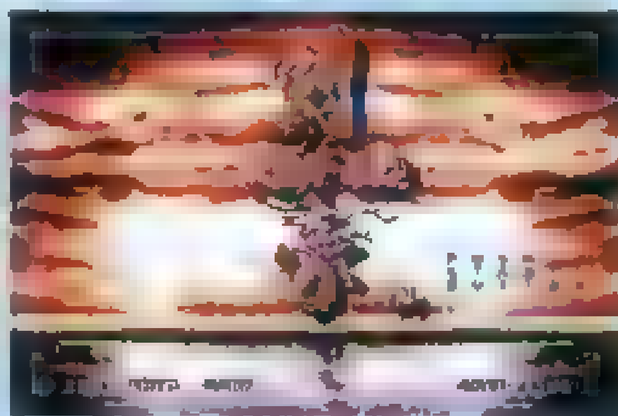
"ダ——メ！！！！"



多边形的话　　多边形！

累死了！

为了做好第一期"游戏立方"，我多边形可是拼了老命，足足忙了六天七夜才搞定，多边形的棱角都快磨平了。但接下来是更加难熬的日子，因为我担心读者并不认同"游戏立方"。不过没想到仅过了一天，就有一位读者发来Email询问那个圣斗士游戏，真是令我整个人精神为之一振。有了读者的支持，我信心倍增，同时也有了更强的动力去做好这个栏目。



XBOX又推迟了，不过这并不影响我的热情——必买！因为我有收集游戏主机的嗜好，哈哈！

PS：很怀念IREM这个公司，贴图以记之。

全是好消息！　　GOUKI



◆TXF第一季OVER！！

◆梦寐以求的《超级马里奥64》终于在朋友的帮助下入手！目标：120颗星！

◆《MGS2》提前发售！购买限定版的钱已经存入一卡通，一卡通已经被锁入箱子，箱子的钥匙在一个上了锁的抽屉里，抽屉的钥匙在衣柜最里面的那件外套的某一个口袋中……目的就是确保第一时间入手《MGS2》！

◆《WE5 FINAL EVOLUTION》发售决定！在看过了游戏的介绍影像之后"只能"决定购入！

◆WORLD CUP KOREA-JAPAN 2002！！！

不要对自己太好了　　SOUL

★难得中秋节和国庆节合二为一的好日子啊，不过为了能让杂志按时上市，我们"十·一"……加班。

★最近又看见纱迦在玩一些经典的老游戏，按捺不住时自己也会选一款游戏重温旧梦。时间不多，当然是选那些又爽快、又能快速通关的游戏，如《影舞忍》(MD，1990，SEGA)。发现：《影舞忍》的结局时出现"TO BE CONTINUE……"字幕，哼哼，要是哪天SEGA突然宣布在某机种上推出《影舞忍》续集时，大家也不要太惊讶……



★和阔别多年的老同学"接上了头"，最近的业余生活比以前更忙了，但更充实了：)

人生有时是黑白的　　D·S

◆国庆的夜晚是绚丽的，可是我却和纱迦以及SOUL在电脑前上网，人生是黑白的……本来计划应该在旺角的好景商场度过，好可怜……



◆放假期间给家里拨了几个电话，都无人接听，怎一个"惨"字了得……

◆也许选择一个目标是痛苦的，但没有时间去完成却是更痛苦的……

◆还有许多喜爱的游戏要买，但是……但是……就不说什么了……

◆好想看到下雪……

新天方夜谭

"2004年3月4日，SONY公司在4年之后又推出了他的新一代强劲主机"PlayStation3"（以下简称PS3）。随主机发售的游戏令天下所有的玩家都为之欢呼沸腾。

《最终幻想ＸＶ》

《勇者斗恶龙Ⅸ》

《生化危机5》

《莎木完结篇 北京》

《实况足球2004——向中国队挑战》

《合金装备3 自由之父》

《超级机器人大战γ》

《GT赛车4 开向月球的法拉利》

《格斗之王2004》

而这次PS3的价格只有33333日元，含一根振动手柄、333M记忆卡、5.1声道耳机，绝对让所有人都为之心动。一旁的任天堂看傻了眼，比尔·盖茨则想与任天堂联手，推出NINTENDO GAME BOX迎击索尼。

3月4日，整个东京都比4年前更热闹、更疯狂。市区所有的广告栏、电视墙都播放着PS3的广告。上午6时，所有的游戏店开始营业，而门口的长龙则一直蜿蜒到郊区的田野里。许多人都在庄稼地里度过了梦幻般的一夜。为了维持治安和交通，全日本的警察、交警、巡警都出动了。

根据SONY方面的统计，加上网上订购的主机，PS3三天内卖出了500万台。软件方面《最终幻想ＸＶ》卖了365.87万份，《勇者斗恶龙Ⅸ》卖了364.21万份，其他软件90～150万份不等。《FAMI通》破天荒地给了《最终幻想ＸＶ》40.1分。"

……

这篇文章的作者是**侍魂岛**，之所以登出是因为他写得很有趣，后面还有很长一段对《最终幻想ＸＶ》的描写。个人感觉他取的那些游戏名字很有趣，大家觉得呢？

一棵椰子树

广西**黄叔华**："纱迦你真是孤陋寡闻，竟然在10月A的第19页说什么'远处倒下了一棵椰子树'——NONONO，我向你保证，那棵树长出来的时候就是那样的。为什么？因为我是在海南岛长大的，那种样子的椰子树早已见怪不怪了。"



这一点倒真是闻所未闻。难怪古人说"读万卷书，不如行万里路"了，今天算是长了见识。不过说不定这棵椰子树偏偏就是那两位小姐打倒的呢？哈哈哈，你也没有证据证明我是错的吧！

第三期"大家来找碴"活动揭晓！

获得第三期"大家来找碴"活动奖品的三位读者是：

武汉	东方蜘蛛
汉中	张华
内江	吕忻

这三位读者将获得我们**11月B**的杂志。

在活动开办之前我们已经说过只有优胜者（即找碴最多的人）才能获得奖品，因此这次东方蜘蛛读者又一次名列榜首。在此对他表示感谢和钦佩。

"最有意思的事情"选登

辽宁**方雷**："有一次我和我朋友在玩《霸王的大陆》时，我的周瑜中了智力65的某人一计，我大呼无赖。我的朋友说：'这算什么，我的诸葛亮还中过智力8的人一计呢！'"

智力8的人？莫非是想抢夺孙翊夫人的那个妫览？说起来我的诸葛亮也中过他一计。不过既然是游戏，什么事情都可能发生，我还用蒋干单挑干掉过徐晃呢！

这也让我想起了一件趣事。当年MD上推出过一款全中文SLG《三国志列传 乱世群英》，相当受欢迎。纱迦曾看见过有位哥哥在扮演曹操时妄图拉拢诸葛亮，旁人劝他不要痴心妄想，他偏不信这个邪，举全国之财力（大约十万黄金）去拉拢诸葛亮。没想到诸葛亮见钱眼开，收了十万金子居然真投靠了曹操，令旁人大跌眼镜，此人好不得意。谁知下月初有人来报："大事不好，诸葛亮叛变刘备了！"只见此人大叫一声，立刻倒在地上不省人事。

有分教：孔明略施雕虫计，刘备坐收十万金。





两款红极一时的SLG

自从9月A登出南京《KOF》女高打张力心小姐的挑战状后，有很多读者来信询问她的通信地址，想和她联系。但由于通信地址属于个人隐私问题，未经当事人同意，纱迦也不敢自作主张。不过现在纱迦已征得了她的同意，可以公开她的通信地址，因为她也很愿意结识更多的"KOF迷"。张力心小姐的通信地址如下：

南京市第十二中学高二（1）班 张力心收，邮政编码：210011。

在此祝她能够在《KOF2001》中再创辉煌！

最近GOUKI从他的友人那里终于拿到了他期盼已久的N64大作——《超级马里奥64》。GOUKI简直就是如获至宝，光是进入游戏之前的一个大头马里奥他就研究了半个小时。等到进入游戏之后，编辑部里就听见他一个人的声音："好，真好！"、"还可以这样？！"、"太爽了！"……当有人指出游戏里的不足之处时，全被他以"这是多早的游戏呀"这句话搪塞掉了。

等到夜深人静的时候，我也忍不住偷偷拿来玩了一玩，因为我对GOUKI的审美观一向都是佩服有加的。半个小时后，感觉这游戏的确是做得相当不错。虽然以现在的眼光来看游戏的画面很差，但是你要知道，这可是1996年随着N64主机一起发售的游戏呀！再看看那个《路易的鬼屋冒险》，虽然也不错，但比起《超级马里奥64》来，显然是远远不如。事实上NGC首发的三个游戏都不怎么样，难怪销量上不去了。

总第四十期 读者调查表抽奖名单

安徽	李晖	北京	张虹剑	重庆	杨通其
江苏	顾毅松	广西	李剑华	江苏	方亮
辽宁	杜博	山东	颜群	广东	李英麟
上海	符诚成	四川	张欣	兰州	邓甲凯
广东	郭江达	广东	陈锐斌	贵州	魏超
上海	雷岷	上海	郑君	上海	王伟
上海	黄辰飞	广东	黄观雄	广西	许力健
北京	韩晓	黑龙江	赵佳	广东	梁志坚
上海	陆文雅	广西	黄宁	上海	孙冬华
上海	王河清	广东	林智恒	黑龙江	范宇

黑龙江**路光明**："是否每封读者来信纱迦都看，还是有选择的看？"

现在你明白了吧？纱迦很有专业精神的，只要你寄得到，纱迦都会看。看这封信的时候窗外天气不错，万里无云，风和日丽，你问的那个问题就当添头一起回答了吧。目前除了一个黑色方形模拟器可以完美模拟PS2游戏外，没有别的模拟器能够模拟PS2。这个黑色方形模拟器由SONY公司出品，售价大约为3000元人民币，名字叫"PlayStation2"。

"生化危机"30处感慨

这是一位《生化危机》系列"的狂热爱好者写的文章，作者自号**南山居士**。本文虽然在一些小地方有些错误，但还是瑕不掩瑜，故而登出。

玩了这么久的"生化危机"，游戏本身对我已没什么吸引力，只好把目光放到游戏之外的地方。



1. 上帝之手:《生化危机3》里的警察局，门都被木板封住了，但利昂和克莱尔来的时候，障碍物已经被拆得干干净净了。

2. 可怜的吉尔:《生化危机3》中吉尔从一幢居民楼里一跃而出。事实上在美国只有穷人才住楼房，一般人都是独门独院的别墅，看来吉尔她……

3. 殉职成瘾:注意《生化危机2》和《生化危机3》里都出现过的那个黑人警察，从时间上推算，他一共死了两次。

4. 昼伏夜出:吉尔中了追击者的毒昏倒后，卡洛斯为她找药是在第二天的晚上，不知道这整整一个白天卡洛斯都干什么去了。

5. 暗无天日:恐龙已冲破黑夜，丧尸何时重见天日？

6. 不死之身:尼古拉无论是在油库中遭遇大爆炸，还是在药品库里被丧尸袭击（还能听到他的惨叫），都不影响他以后的出现，能逃生实在是个奇迹。

7. 童叟无欺:"《生化危机》系列"里的丧尸都是中青年，没有老人，也没有小孩。所以别说丧尸没人性，比起某些奸商……

8. 瞬间移动:《生化危机3》商店街的那个T型通道，进门时追击者明明在后面追，可转过弯时它却从对面的门里出来了。

9. 不翼而飞:《生化危机3》的商店街里有一面美国国旗，仔细一看，上面的星星数量明显不足。WHY？

10. 崂山道士:《生化危机2》里利昂和克莱尔在S.T.A.R.S 房间里相遇，此时出门再进来，另一个人就不见了。莫非他（她）是崂山道士？

11. 大变活人:注意《生化危机3》里卡洛斯刚进医院时发生的情节，那么小的角落居然藏得下一只丧尸和两只猎杀者。

12. 玩忽职守:《生化危机2》的公共汽车前有群正在啃尸体的丧尸。如果你贴着旁边的汽车跑过去，它们连看都不看你一眼，实在是玩忽职守。

13. 高难动作:《生化危机2》的结尾（里）中，一位主人公爬到疾驶的火车下面，还能稳稳地抓住，实在无法想象。

14. 科技先驱:《生化危机 -代号:维罗尼卡-》里主人公在南极只穿那么少的衣服，那衣服一定是用超保暖的材料制成的。目前世界上可能都没有这种材料。

15. 习惯成自然:国际公约规定，南极不得进行军事试验和军事研究。但是《生化危机 -代号:维罗尼卡-》里的那个基地偏偏设定在南极，这大概和日人喜欢违反国际公约有关。

16. 伸缩自如:《生化危机2》里的那个水有齐腰深、两边堆满垃圾的水池中居然藏得下比人大N倍的鳄鱼。

17. 好宽的门:在《生化危机2》里，下了公共汽车后杀光丧尸进入一扇门。等关上门时外面已经聚集了很多丧尸，要穿过这扇看似平凡的门要花很多时间。

18. 左右为难:《生化危机3》里的佣兵米哈依鲁受伤的地方是左肋，可吉尔把他扶上火车时他却捂着右肋。而在那段火车上的CG里，他的伤口更是忽左忽右。



19. 匪夷所思:《生化危机》中有很多地方主人公费尽九牛二虎之力才能解开机关，但一进去却发现里面早就有人在等着他（她）了。

20. 候补人员:《生化危机2》里有一份文件说警署的储藏室里有6名受伤者，可当主人公进去的时候却有7个人。

21. 天降横财:《生化危机3》中吉尔去警署二楼时，石像手中什么也没有拿。可等到利昂和克莱尔去的时候，就多了一块红宝石。

22. 滥砍滥伐:《生化危机》的故事中说，RACCOON CITY是一个被密林包围的小城。不过到了两个月之后，在《生化危机3》结尾的CG里，已经看不到一棵树了。尤其是最后那个镜头，分明就是戈壁沙漠。

23. 违章建筑:《生化危机3》里那家饭店正门前的大路两端都被建筑物堵住，根本不能通车，显然不符合城市规划。

24. 飞来别墅:俯瞰《生化危机》的那幢别墅时，可以看到别墅周围没有公路对外连接，完全被密林包围了。它是怎样建成的呢？难道是先有别墅再种树？

25. 聪明丧尸:《生化危机》里进入厨房后，会有一只丧尸开门的特写。从此以后再也没看到过哪只丧尸会开门。这只丧尸可以算得上是前不见古人，后不见来者了。

26. 神奇楼梯:从《生化危机》的别墅右侧的楼梯上到二楼打一枪再马上下去，会有两只猎杀者聚集在楼梯口，任凭它们怎么张牙舞爪，就是不能走下楼梯一步。

27. 解甲归田:比较一下《生化危机 -代号:维罗尼卡-》里的克里斯和《生化危机》里的真人版，就会发现《生化危机 -代号:维罗尼卡-》里的克里斯少了一份英武之气，文质彬彬像个绅士。如果要我选择《生化危机 -代号:维罗尼卡-》里的人气角色，我宁愿选阿尔弗雷德也不选他。



28. 真假G菌:在抢夺G病毒的队员打开无线电联系时，G病毒还没有交到其他人手中。而此时HUNK已经持有G病毒了。只能认为HUNK的G病毒是冒牌货。

29. 改头换面:《生化危机3》进入更衣室换衣服，不但衣服变了，就连发型和发色都变了。

30. 天长地久:某丧尸唱:"HOW MANY ZOMBIES MUST BE A MAN KILL DOWN BEFORE WE CALLED HIM A MAN……"（仿美国名曲《答案在风中飘》）

以上一文完全是想从另一个角度介绍"《生化危机》系列"。"劝君更进一杯酒"，博君一笑耳。其中亦不排除笔者记忆有误之处，还望海涵。



游戏天国

专业批发邮购 本店宗旨：以优质服务 立金牌信誉 欢迎索取免费商品目录

PS2 机 30000 型（原配置） 2780 元／邮费 40 元 PS2 机 35000 型（原配置）（含原版 GT3 赛车） 3030 元／邮费 40 元 PS2 解码器对应 CD-ROM 288 元 对应DVD 320元（邮费免）	PSone 机 102 型（主机＋双手柄） 699 元／邮费25元 PSone 机 103 型（主机＋双手柄） 749 元／邮费25元 另赠送跳舞毯买 1 送 1

DC 美版机（原配置）--815 元／邮费 30 元 DC 日版机（原配置）--758 元／邮费 30 元 DC 欧版机（原配置）--728 元／邮费 30 元	GB（薄型黑白）机 260 元／邮费 15 元 GB（彩色）机 438 元／邮费／15 元	彩色 GBA 机（32 位机） 680 元／邮费 20 元

各种电玩周边、配件、维修材料、游戏攻略、电玩相框、电玩模型应有尽有！

新推出 GB 聪明卡 32M/130 元／邮费免、GB 万用卡 8M65 元 16M90 元／邮费免

千种节目任您挑，您想要的游戏我们几乎都有。PS、PS2、DC、节目齐全。

特别推荐 **精装黑碟！** 台湾原产外观极为高档，使用寿命为普通光盘的 10-20 倍，极其耐用，原版品质，可延长光头使用寿命。（金碟 4 元、蓝宝石碟 5 元。5 张起邮，免邮费）。

绝对物有所值，特价每张 15 元／免邮费

特价特色专区

北通连发小手柄 25 元／邮费 5 元	PS 新型 RPG 手柄 35 元／邮费 8 元	PS/PS2 振动椅垫 70 元／30 元	PS 钓鱼竿 88 元／邮费 15 元
PS 塑料高灵敏吉他 65 元／邮费 25 元	PS 木质豪华高灵敏吉他 165 元／邮费 30 元	DC 沙锤音乐 35 元／邮费 20 元	最终幻想 8、10 金属枪刀 25 元／邮费 10 元
马里奥 GBA 卡 160 元／邮费 5 元	各种原版游戏第一时间到达，欢迎订购！	PS 手柄四分插（对应足球）60 元／邮费 15 元	PS 全新激光头 225 元／邮费 10 元 PS 激光管 8 元／邮费免

GB、GBA 卡品种约一百余种，品种齐全。专业批发[8 元－500 元]邮费免

本部维修技术精湛，各种主机故障基本可做到立等可取，欢迎来电咨询，本部对顾客主机进行免费维护，可对应旧光头进行修复。

最新维修免费项目：1. 免费为顾客提供光碟机的日常维护、保养等多方面技术咨询服务。2. 免费为顾客清洗、调校、保养光驱。3. 免费为顾客更换手柄导电胶、清洗手柄触点。4. 免费为顾客检查、维修手柄故障。5. 免费为顾客检查光碟机电源板。6. 小故障一律免费。

特此声明：本店不图一时利益，绝不设二手机专柜，绝不出售二手机

电话：[023]63741569 联系人：李培根 手机[0]13983195987 邮购收款人：文政 手机：[0]13908378911

请顾客们汇款时务必留下电话以便联系，款到当日发货，发出商品全部检查质量，商品有质量问题可调换。

邮购地址：重庆市渝中区邹容路 18 号 邮编：400010 邮购查询电话：(023) 63732574

宁波雄隆电玩专卖

专业批发、邮购 维修批发专线：13003768799

PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB 及次世代主机

以上每种机配件及游戏卡带品种齐全，价格极低，免费索取目录，请付回程邮票。

特价！免邮费！ DC、PS、SS、日本卡通 3.5 元／张，邮购 10 张起，卡通 CD5.5 元／张

PS2 DVD 游戏 35 元／张

最终幻想 X、GB、鬼泣、决战 2、死或生、吉翁前线、卡普空对 SNK2、皇牌 4、实况 5、真三国无双 2、风之克罗诺亚 2、首都高、铁拳 4、牧场物语 3、梦幻骑士 2、鬼武者、毁灭、骑兵团、魔剑 X、高达 0079、维罗尼卡、玉莹物语 2、东京巴士、游戏王 2

GBA 卡

GBA 马里奥兄弟	105 元	F-ZFRO 赛车	95 元	GBA 钻地小子	95 元
恶魔城	120 元	街霸	160 元	朱罗纪公园	110 元
黄金太阳	165 元	皇家骑士团	165 元	全日本 GT	115 元
炸弹人	115 元	坏马里奥	165 元	机器人大战 A	165 元
洛克人	145 元	躲避球	110 元	桃太郎	125 元
游戏王 4、5	165 元 170 元	快打旋风	145 元	马里奥赛车	115 元
龙战士	145 元	J 联盟足球	145 元	风之克罗诺亚	145 元
无边际	155 元	幻想水浒传	165 元	雷曼	145 元

销售一店	迎凤街 104 号	电话：0574-87312278
销售二店	翠柏路 218 号	电话：0574-87278218
维修部	迎凤街 106 号	传真：0574-87295131

本公司绝不出售翻新机并实行三包

邮购：浙江省宁波市海曙区迎凤街 106 号

邮编：315000 收款人：许云龙

上海 CJ 维修专卖店

特价：GB 机 COLOK 410 元，数量有限，邮购从速。

DC	美、欧、日版	820 元
PS	7501 型、9002 型	1080 元
	PSone102 型、103 型	850 元
	PS 全新原装光头	250 元
	PS 二手光头	200 元

地址：上海市浙江北路404号（乘15、18、13、63、217、41 路公交车均可到达）

联系人：陈先生
手机：13611793958
电话：021-63571090

凡在本部购机者一律享受半年售后服务，终身维修。

承接预订各类 PS2 原装光盘，GBA 各类卡带。

特别说明： 本部技师 10 年修理经验，设备齐全，电脑检测大小问题，现场维修，立等可取。

另本部备有多种 GB 卡、PS 盘、SS 盘、DC 盘，量大价优，欢迎光临。

河北佳佳软件销售部

主机

DC 日版 A 930 元 欧版 830 元 PSone（原配） 860 元
GBA 680 元 GB（彩）430 元 GB（薄）290 元

特别推荐

我部代理九如科技公司开发研制的GB可录卡，卡中均含记忆电池，带时钟功能，可反复录制。掌中金卡（16M）95 元／盒 掌中银卡（8M）75 元／盒 复录机（III型）1300 元／套（外地玩友购卡后可寄卡录制，免费，负担回邮邮费即可）

GB 可录卡

银河游侠	携带电兽——加速版（中文）
诸神之战	携带电兽——威力版（中文）
数码英雄大作战	大贝兽物语二代
游戏王 4 代（中文）	劲爆热舞 DDR2 代
洛克人 2	超武士
超速YO.YO	少年街霸
真女神转生（白之书）	名侦探柯南 5 代
真女神转生—卡片召唤	库洛魔法使 2 代
口袋妖怪卡片版 2	七龙珠（中文版）

经营

1. 日本卡通 VCD（日语原声中文字幕）、电脑（PC）压缩动画
2. DC、PS、SS、PC 光碟软件
3. 主机周边配件

备有详细目录，欢迎索取

邮费：DC、PSone、复录机每台 40 元 GB 机每盒 20 元 GB 卡每次 15 元

地址：河北省丰南市幸福大街幸福里福兴胡同4排6号 邮编 063300
联系人：陈娟娟 电话：（0315）8165272 13031500256
E-mail:lj0256@sohu.com

THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 4

国内统一刊号：CN62-1137/TN　邮发代号：54-98　订阅、零售价：人民币8.80 元